책속의 책 챔·프·가·만·드·는·아·케·이·드·게·임·완·전·소·개·서

챔프 아케이드

'94
12

아케이드 긴급속보
엑스맨(X-MEN)
버철화이터 II

네오지오 스테이션
진 싸울아비 투혼

아케이드 뉴소프트
윙워(WING-WAR)
건담 -EX리뷰
버철캅

집중공략
에어로 파이터즈 II
아머드 워리어즈

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

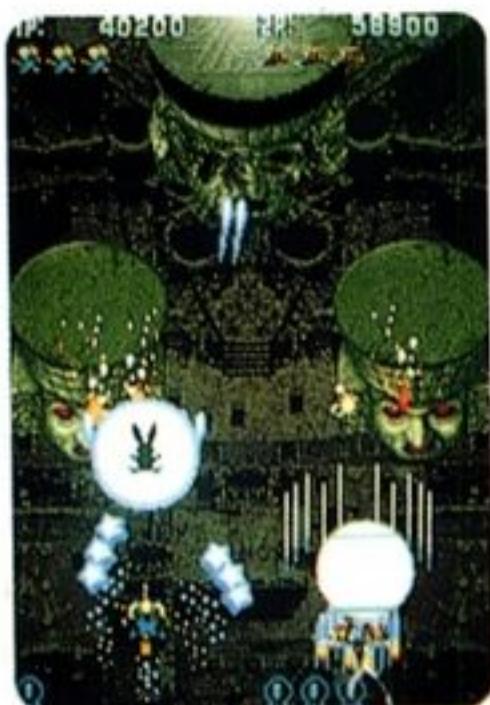
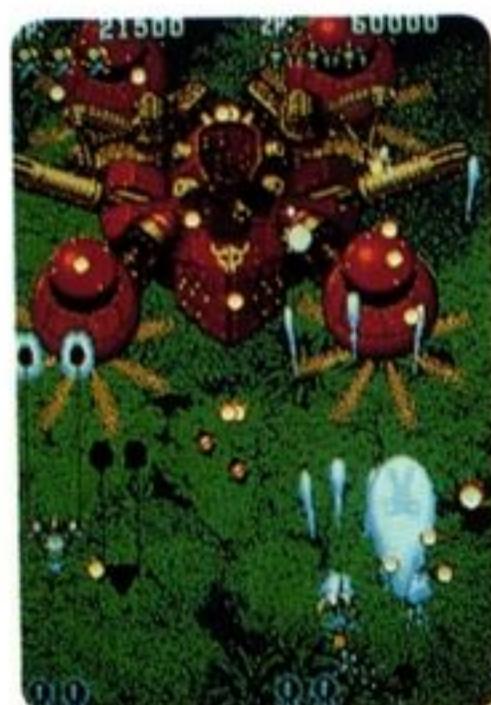
아케이드용

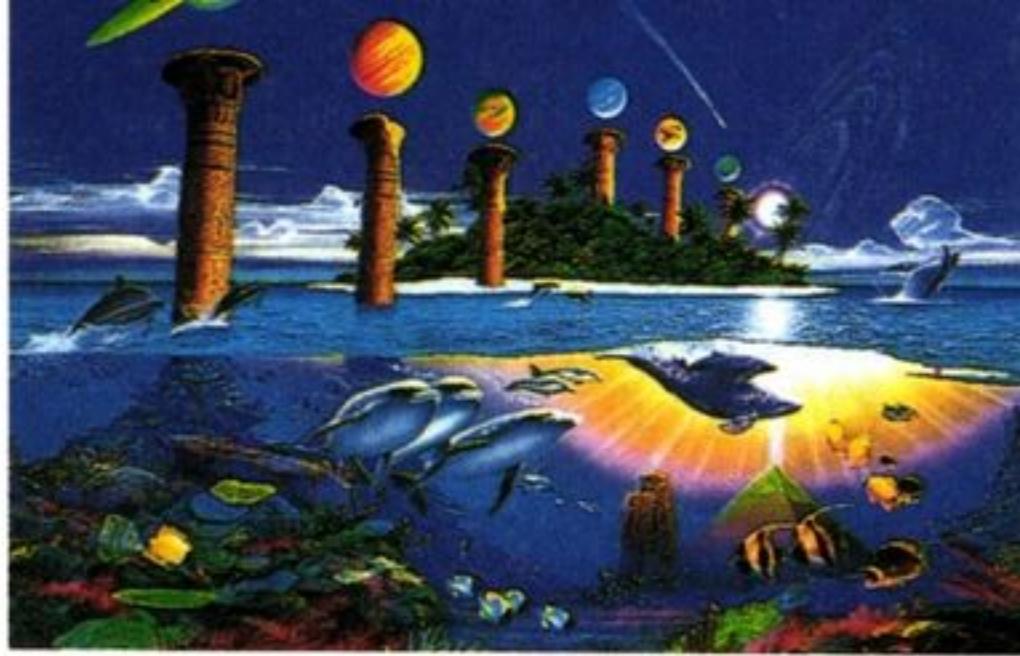
애쉬-모험 과학자
모아서 쏘기 : 파동탄
보스 : 초화학 폭탄

GUNBIRD 건버드 TM

마리온-마법의
모아서 쏘기 :

원제:「사무라이 에이스 II」

- 93년도 베스트 슈팅상 수상작「사무라이 에이스」에 이어 사이쿄의 횡스크롤 슈팅 게임 제 2탄.
- 동화용량은「사무라이 에이스」의 3. 5배.
- 스토리 분기에 의한 싫증나지 않은 전개.
- 유명 애니메이션 제작사에 의한 데모신은 플레이어의 시선을 모은다 ! !
- 로케테스트에 의해 이미 높은 평가를 받은 게임 !

(주)고봉산업

冒険(모험)、冒険(모험)
또
冒険(모험)。
양냥 – 여도사
모아서 쏘기 : 여의봉 지옥 찌르기
보스 : 분신 돌격대
16Bit
32Bit로 강화
브루나스 – 로보트 군인
모아서 쏘기 : 로케트 펀치
보스 : 브루나스버스터
철 – 목수
모아서 쏘기 : 드래곤 로케트 난타
보스 : 대에도 대화염

ROCKMAN X2®

도서출판 승리 일주년 기념

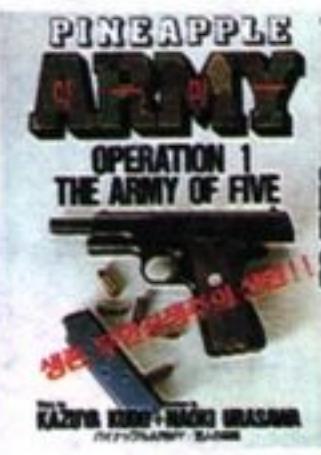
숨은 그림찾기 상품퀴즈

본사상품(도서출판승리)의 어떤 책이든지 정독 하여 보시면 페이지 부분에 내용과 관련이 없는 캐릭터(그림)가 인쇄되어 있습니다. 이것을 각권당 하나씩 6개를 찾아 책제목, 그림이 들어있는 페이지를 적어 본사로 12월20일까지 보내주신 독자에게 아래와 같은 상품을 독자여러분께 모두 드립니다.

아 래

승리상 : 최고급 486멀티미디어 컴퓨터1대(CD-ROM포함)
찬스상 : 슈퍼알라딘보이 2대(16비트 무선게임기)
우정상 : 휴대용삐삐 3대
애석상 : 최신 게임팩 10개, IBM디스켓게임 10개등 총 20개

등기로 발송예정이므로 전화번호 주소 및 우편번호를 정확히 기재할것
보내실 주소 : 서울시 송파구 풍납1동 199-38호 도서출판 승리
숨은그림찾기 상품퀴즈 담당자앞
당첨자 발표 : 게임챔프, 게임메거진 95년 신년호 광고에 발표예정

아케이드 긴급속보

엑스맨

아케이드용/캡콤/발매일 미정 / 플레이 요금 미정

미국과 일본에서 최고의 인기를 모으고 있는 엑스맨이 300메가라는 대용량의 대전 액션 게임으로 제작된다!! 과연 엑스맨이란 무엇인지, 어떤 내용인지, 그리고 어떤 게임이 될지 한발 먼저 알아보기로 하자!!

국내에 엑스맨 돌풍 기대!

캡콤에서 다크스토커에 이어 새로이 발매될 초대형 격투 게임을 발표하였다.

현재 미국과 일본에서 코믹스, 애니메이션 등으로 발매되어 화제를 모으고 있는 '엑스맨'이 캡콤에서 슈퍼컴보이에 이어 업소용 대전 게임으로 제작이 결정된 것이다.

그러나 우리나라에서는 아직 엑스맨이 어떠한 것인지 모르는 독자가 많을 것이라고 생각되는데 그러면 엑스맨의 세계에 대해 알아보기로 하자.

엑스맨이란?

미국의 만화계 우뚝 서 있는 '마벨 코믹스'사가 발간한 초인들의 활약을 그린 근미래 액션만화다. 약 13년전에 탄생하여 코믹스, 토이, 그외의 다양한 장르에 엑스맨의 파도가 펴져가고 있다.

일본에서도 일본의 작가에 의한 엑스맨 코믹스가 선을 보였으며 TV에서도 엑스맨의 애니메이션을 방영중에 있어 엑스맨의 인기를 높여가는 중이다. 또한 우리나라에서도 곧 엑스맨의 애니메이션이나 그외의 장르에서 선보일 예정이다.

공존할 수 없는 서로의 존재

인간 이상의 힘, 말하자면 초능력자를 '뮤탄트'라 부르며 사람들에게 공포의 대상으로서 멸시와 손가락질을 받는 미래의 세계....

지상 최강의 텔레파시 능력과 천재적인 두뇌를 지닌 '액자비아'교수가 이끄는 엑스맨들은 뮤탄트와 인간이 서로 공존할 날을 그리며 계속 싸우고 있었다.

그러나 괴롭고 어려운 소년시대를 보내고 인간을 증오하는 자력왕'마그니트'는 어느날 분노를 억제할 수 없게되고 "인류의 멸망이야말로 뮤탄트를 위협에서 지킬 수 있는 유일한 방법!"이라고 생각함과 동시에 그의 거점 궤도요새 '아바론'의 힘을 빌려 지구상의 모든 전자력의 움직임을 멈춰버리려 하는 계획을 세웠다.

만약 이것이 실행된다면 교통기관, 의료기관, 거주지 등의 모든 시스템이 마비되어 버리고 무수한 사람들이 죽게 된다...!!

이러한 상황을 알고 아바론의 완성을 막기 위해 출동한 '엑스맨'과 그들의 앞을 가로막는 악의 뮤탄트 군단.

인류의 뮤탄트들의 미래를 건 사상최대의 격투가 지금 펼쳐지려 하고 있다!!

적 캐릭터들. 왼쪽부터 실버 사무라이,오메가 레드, 센티넬, 쟈가 노트, 스파이럴, 그리고 한 가운데에 있는 것이 마그니트이다.

이들이 바로 엑스맨팀이다. 왼쪽부터 스톰, 콜로서스, 울버린, 아이스맨, 사이록, 그리고 가장 오른쪽에 있는 것이 리더인 사이클로프스

스파II의 제작진이 다시 모였다

대전 격투 게임을 정착시킨 원조 스트리트 파이터II의 제작진들이 다시 모여 직접 게임에 참가하였으며 게임의 용량도 초유의 300메가를 돌파했다.

이것으로 기존에 체험하지 못한 향상된 그래픽과 애니메이션 등을 즐길 수 있게 된다. 물론 액션성도 파격적으로 파워 업시켰다.

아이스 맨과 콜로서스의 대결. 모든 면에서 월등한 게임임을 증명할 장면이다

정체불명의 시스템이란?

게임 '시스템은 기존의 게임들과 별차이가 없다...' 라고 할 수 있으나 지금까지의 대전 액션 게임과 비슷한 부분들은 극히 기본적인 부분뿐이다. 8개의 방향으로 레버를 움직이며 버튼은 6개이고 체력게이지가 0이 되어버리면 진다는 것...

그렇다면 엑스맨의 기본시스템에서 특징적인 부분에 대해서 설명하도록 하겠다.

실버 사무라이의 필살공격을 받고 있는 울버린. 특수효과의 배경도 주목할 만하다

수수께끼의 새로운 게이지

위의 사진을 보면 알 수 있듯이 체력게이지 외에 또하나 독특한 게이지가 있는 것을 볼 수 있다.

〔슈퍼 스트리트 파이터II-TURBO〕, 〔다크 스토커즈〕에서 독특한 시스템을 채용해 온 캡콤이므로 격투의 승부를 좌우하는 중요한 액센트가 될 것이다.

하지만 아직까지 이번 게이지에 관련된 정보가 들어와 있지 않으므로 다음호에 정확한 정보가 들어오면 확실하게 설명하겠다.

슈퍼 점프

인간과 다른 뮤턴트들을 조종하는 게임이므로 '하늘을 나른다', '공중에 뜬다'라는 독특함이 들어 있다. 그것이 바로 '슈퍼 점프'이다. 보통의 점프보다 높고 길게함으로서 공중에 머물러 있는 시간도 많아지고 이 사이에(떠있는 동안) 몇번이나 공격, 방어가 가능하다. 또한 공중에서 밖에 쓸 수 없는 기술도 있는 등 지상에서 싸우는 것과는 한층 다른 싸움을 펼칠 것이다.

추격 공격

지상에 다운되어 쓰러져 있는 상대, 넘어져 있는 상대 등에게 대해 추격 공격을 걸 수 있다. 또한 던져버린 상대에게 추격 공격이 가능하므로 연속 공격을 거는 것이 대단히 복잡해질 것같다.

뮤턴트는 전부 10명

게임의 가장 큰 관심사는 등장 캐릭터이다. 이번에 엑스맨에 등장하는 캐릭터는 적과 엑스맨팀을 합쳐 모두 10명이다.

엑스맨팀에서는 눈을 뜨고 있으면 강력한 파괴광선을 계속하여 발사하기 때문에 루비로 된 차단판이 장착된 고글을 착용하지 않으면 안되는 팀의 리더 '사이클로프스'와 지상에서 가장 단단한 금속' 어더맨티움'으로 된 갈고리를 팔에 이식하여 전신의 뼈도 어더맨티움으로 강화되어 버린 불사신의 전사 '울버린', 사념파로 만들어진 '사이킥 나이프'를 사용하는 신비한 미녀 '사이록', 그리고 러시아에서 온 강철거인 '콜로서스', 기후를 조종하는 여신 '스톰', 모든 것을 얼려버리는 남자 '아이스 맨' 등의 주연급 캐릭터들이 등장한다.

적들로는 이차원에서 온 정체불명의 전사 '스파이럴'과 검과 수리검, 공수도를 사용하는 '실버 사무라이', 러시아가 만든 초인병사'오메가 레드', 몸전체가 무기인 뮤턴트 헌터 로보트 '센티넬' 등의 개성적인 캐릭터들이 속속 등장할 예정이다.

이들은 옛날부터 지니고 있는 특기를 가지고 싸우게 된다. 얼마나 개성적이냐 하면 6가지의 각버튼이 지금까지처럼 '강.중.약 펀치(또는 킥) 버튼'으로 되어 있는 것이 아니라 '광선버튼, 근거리 광선버튼, 펀치버튼' 식으로 하나의 버튼이 각 캐릭터마다 전혀 틀린 역할을 할 것이다. 어떤 캐릭터에게는 공중에서 쇠사슬을 던지는 버튼이지만 다른 캐릭터에서는 지원기가 날아와 폭격해주는 지원폭격 버튼이 되기도 한다. 이것 역시 엑스맨만의 독특한 시스템이다.

다음호에 계속해서 연재

기상천외한 공격을 보여주는 센티넬

기후를 조절하며 하늘을 나는 스톰과 오메가 레드의 공중전. 어디까지 올라갈 것인가?

사이클로프스의 옵틱블러스트 발사!!

이상한 손재주의 스파이럴과 매력적인 사이록의 대결. 스파이럴은 워프도 가능하다

아케이드 긴급속보

*아케이드 *12월 중순 * 세가 * 플레이 요금 미정

버철화이터2

압도적인 비주얼과 리얼한 모션을 실현시켰다

세계 최초 3D CG격투게임으로써 93년 12월에 등장한 〔버철화이터〕. 그 제2탄이 드디어 공개된다. 이번의 〔버철화이터 2〕는 전작에서 발전된 CG보드 '모델2'를 사용하여 전작에서는 불가능하였던 표현이 가능하게 함과 동시에 기본 시스템도 기존의 격투 게임과는 한단계 다른 형태로 구성되어 있다.

'VF'의 새로운 세계

이것이 버철화이터의 최신 스테이지 중의 하나

위의 사진에서 전작의 캐릭터 셀렉트 화면과 버철화이터 2의 화면을 비교해보자. 버철화이터가 처음 등장하였을 때에 이러한 폴리곤 캐릭터의 셀렉트 화면은 약간의 위화감이 줄지만 익숙해지면 어느정도 멋있게 보였다.

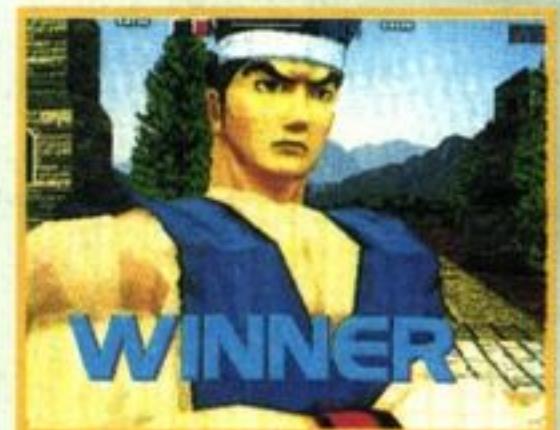
폴리곤에 텍스처로 외부면을 처리하면 이렇게 분위기가 달라진다

게임 업계에 커다란 충격을 가져다 준 버철화이터의 속편인 버철화이터 2는 단순히 캐릭터만 증가시킨 엉성한 기타 속편들과는 확실하게 다른 압도적인 영상적 충격을 보여주고 있다. "버철화이터 2를 해보면 더이상 〔1〕로 게임을 즐길 수 없을 것입니다."라고 AM2의 '스즈키 유(鈴木裕)'부장은 자신감 있게 밝히고 있다.

지금 그대로서도 최고의 분위기를 연출해내는 버철화이터 2는 좀 더 높은 게임성을 위해 수정을 가할 예정이라고 한다.

텍스처 매핑에 의한 표현력의 진보

전작에서. 심플한 스테이지 구성. 무대만 폴리곤으로 표시

버철화이터 2의 화면을 처음보고 플레이어가 가장 놀랄만한 것은 'MODEL 2'의 특징중 하나인 '텍스처 매핑'을 사용한 비주얼의 극적인 진화일 것이다. 특히 파이와 라우의 등뒤에 표현된 자수, 울프와 제프리의 근육 질감은 전작에서는 불가능했던 표현이다. 또한 'MODEL 2'는 'MODEL 1'의 약 2배에 달하는 폴리곤을 사용하기 때문에 배경의 탑이나 숲의 나무들 등도 폴리곤으로 표현되어, 3D의 입체감을 주고 있다.

캐릭터의 표정이 보다 실사에 가까워졌다. 게다가 전작과는 인상이 다소 차이가 있기 때문에 "어? 이게 아키라야?"라고 놀랄지도...

당랑권과 취권 등의 신 캐릭터 추가!

당랑권을 사용하는 새로운 캐릭터 '리온'. 멋진 인상이 여성에게 인기를 끌 것같은 X 세대 타입의 리온. 움직임 역시 빠르다

버철 화이터 (업소용MODEL1)

다이나믹한 플레이 화면이 신선하였던 버철화이터. 이 게임이 업계에 끼친 영향은 대단했다

도트 그래픽에 의한 기존 격투 게임의 인기가 절정에 달하였을 때에 세가 AM2가 총력을 기울여 세상에 내놓았던 세계 최초의 3D CG격투 게임이 바로 버철화이터이다. 버철화이터의 인기는 아직도 계속되고 있다.

버철 화이터2 (업소용MODEL2)

신 캐릭터와 새로운 스테이지에서는 중국 취재의 성과가 나타난다

전작에서 약 1년. 최신 CG보드를 채용하고 좀더 현실적인 권법들을 등장시키기 위해 떠난 중국취재 등, 많은 화제를 불러 일으키며 개발된 버철화이터 제 2탄. 다른 게임에서는 찾아볼 수 없을 정도의 강렬한 캐릭터나 다양한 신기술이 더욱 추가되었다.

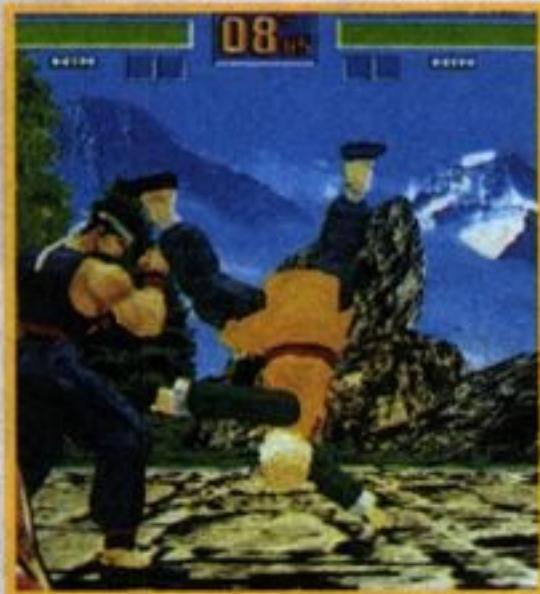
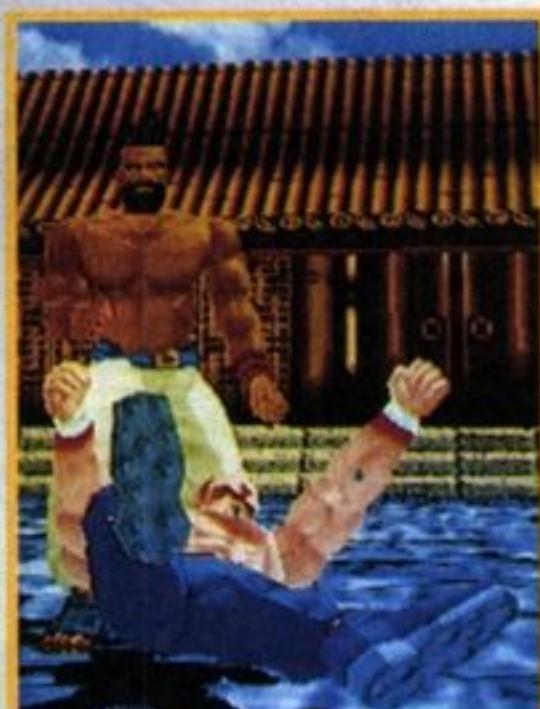
취권을 사용하는 순제(舜帝). 게임사상 최초의 본격적인 취권 캐릭터. 가끔씩 스테이지에서 잠을 자기도 한다. 파악하기 어렵고 움직임이 가득한 캐릭터

전작에서 등장하였던 8인의 캐릭터들과 버철화이터 2에서는 당랑권을 사용하는 '리온', 취권을 사용하는 '순제'라는 새로운 캐릭터가 추가되었다. 또한 각 캐릭터에 관한 설정은 전작에서 그리 큰 변화가 없다고 한다.

다른 8인의 캐릭터가 전형적인 캐릭터인 것에 비해 새로운 2명의 캐릭터가 사용하는 권법의 움직임을 읽기 어려워서 상대하기 힘들지도 모른다. 일단은 직접해보고 방법을 찾는 수 밖에.

아키라의 팔극권은 '일격필살'을 주체로 하고 있으며 (2)의 반격기술에서는 상대의 움직임에 대처해 반격하는 팔극권의 기술이 충실하게 표현되어 있다. 과연 이번에 아키라는 최강이 될 수 있을 것인가?

텍스처 매핑에 의한 표현력의 진보

처음 공개된 사라의 승리 포즈. 승리 대사도 전작보다 많이 증가 되었다

취권의 움직임은 (2)에서만 볼 수 있는 움직임이다

달리고 쓰러뜨리는 기본적인 움직임의 표현도 진화했다

화면사진만을 본다면 텍스처 매핑을 사용하여 리얼한 모습으로 되었다는 것이 주요 내용이겠지만 진짜 버철화이터 2의 매력은 'MODEL 1'에서 'MODEL 2'로 바뀌면서 파워 업한 '움직임'이라고 해도 과언이 아니다. 버철화이터 에서는 매초마다 30프레임으로 화면이 움직이지만(즉, 1/30초로 그림이 바뀐다는 것이다) 버철화이터 2는 전작보다 2배나 빠른 60프레임(1/60초)에 의한 부드러운 애니메이션을 실현했다. 실제로 어느정도라면 '2'를 해보고 나면 '1'의 화면은 너무나 느리고 한장한장 천천히 움직이는 느낌을 받게 될 정도의 차이라고 한다.

'2'를 경험하고 나면 '1'을 포함한 다른 모든 격투 게임이 느리다고 느껴질지도 모른다.

반격기술의 도입!

상대의 공격을 피하면서 되받아 친다. 제작자인 스즈키부장이 마음에 들어하는 취권은 실전을 향한 기술이 많다. 움직임 한번 볼만한 가치가 있다

전작 버철 화이터는 영상화면이 주는 충격이 너무 강한 탓에 일부에서는 게임으로서의 성격이 부족하다라는 소리도 있었으나, 버철화이터 2에서는 그러한 말이 나올 여지가 거의 없을 정도로 대전의 구성이 심도 있게 되어 있다. 이러한 것에 가장 많이 공헌한 것이 이번에 도입된 '반격기술'이다.

버철화이터에서의 대전할 때의 전개는 '공격->방어->공격->방어'라는 식으로 기술을 대등하게 겨루는 것이 기본적인 패턴이었지만, 이번의 '2'에서는 아래의 도표에 나와 있는 각종 '반격기술'이 도입된 덕분에 공격->공격->피하기->공격.... 등과 같은 차트처럼 실전과 같은 랜덤형식의 리얼화이트가 가능하도록 되었다.

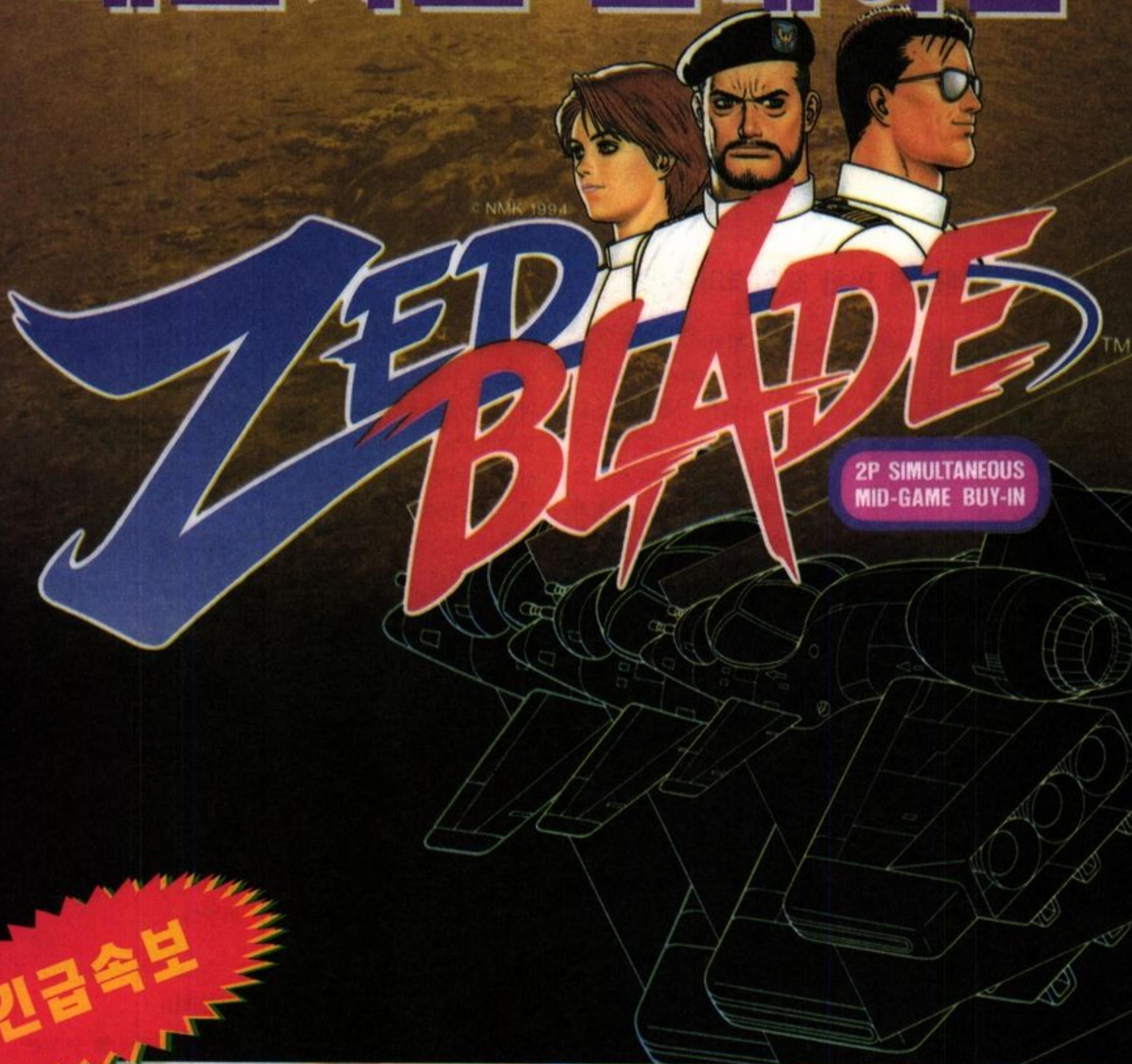
또한 반격기술이 많이 첨가되어 있는 캐릭터는 아키라와 새로운 캐릭터 2사람이다.

새로운 방어개념 탄생!

종래 격투 게임의 방어는 '방어한다'라는 단순한 사고였지만, '2'에서는 아래와 같은 몇가지 방어기술이 추가되어 상급자끼리의 대전에서는 긴박한 싸움이 벌어지게 만든다. 여기에서는 '2'의 방어개념 4가지('방어하다'까지 포함하면 5가지)를 해설하도록 하겠다.

방어하다 ⇒ 종래의 격투 게임 (버철화이터)	
방어를 풀다	라우의 '사하장(斜下掌) 등에서 볼 수 있는 '앉아있는 상대를 일으키는 기술'을 더욱 진화시킨 것으로, 상대의 방어를 강제로 풀어 태세를 무너뜨린다.
받아넘기면서	교차법이라 불리우는 반격기술이 바로 이것. 주로 공격한다. 아키라가 사용한다. 합기도처럼 상대의 힘을 받아넘기며 동시에 공격한다.
피하고 친다	상대의 공격을 종이 한장 차이로 피하고 역으로 공격하는 기술. 이 움직임은 당랑권과 취권에서 많이 사용된다.
(적에게 공격 받지않고) 피하기	전작에서는 백 대쉬가 '피하기 기술'로 자주 사용되었지만 '2'에서는 복싱의 기술과 흡사하게 피한다. 당랑권, 취권이 주로 사용하는 기술

네오지오의 정보를 한눈에 볼 수 있는

네오지오 스테이션

새로운 사실을 알 수 있다!

『진・싸울아비 투혼』

집중공략

『에어로 화이터즈 2』

다음호부터 네오지오 스테이션 페이지를 대폭 증면합니다.

네오지오 긴급속보

진 싸울아비 투혼

SAMURAI SPIRITS

・SNK・네오지오・가격미정・발매일미정

발매일을 얼마 안남긴 '진 싸울아비 투혼'. 과연 이번에는 캐릭터들이 전작에 어디가 어떻게 달라졌는지 몇몇 캐릭터를 통해 한번 알아보기로 하자

이곳이 달라졌다!-각 캐릭터들의 변경점

패왕자(覇王子)

지금까지 계속해서 '쓸모없다'라는 오명을 달았던 패왕자의 '고월참(孤月斬)'이었으나 이번에는 훌륭하게 하늘높이 쳐들어오는 적을 쓰러뜨릴 수 있는 대공기술로서 위력을 발휘하고 있다.

강해졌다고 해도 공격력이 강해진 것이 아니라 공격판정이 옆과 윗쪽으로 더 넓어졌다고 인식하면 좋을 것이다.

전작에서는 상대편에게 칼을 내밀다가 일방적으로 얻어맞아 진적이 있었으나 '진 싸울아비 투혼'에서는 서로 무승부가 되는 일은 있어도 지지는 않는다. 지상에서 사용하면 두번 히트할 수 있도록 되어있어 '서서 강버튼 베기, 중버튼 베기->고월참'으로 3 연속히트로 이어갈 수 있다.

'선풍열참(旋風裂斬)'은 전작과 마찬가지로 여전히 느리다. 변한 곳이 있다면 그래픽면이라고 할까? 또한 약, 중, 강버튼마다 이동속도가 다르다.

그러나 비극적인 일이 있으니....점프해서 강버튼 베기->서서 강버튼 베기로 곧바로 쓰기가 어려워졌다. 중버튼 베기라면 빨리 들어가지만.... 또한 전작에서 사용빈도가 높았던 서서 강킥이 약해진 것도 아쉽다.

중버튼 베기도 전작과 같이 서서 쓰는 기술의 중심이 될것 같다

이번에는 술병으로 공격이 가능

타치바나 우쿄(橘 右京)

게임이 바뀌었어도 우쿄의 대표적인 필살기는 그대로 남아있다. 그외에 2가지 정도의 새로운 필살기가 추가되어 있다.

기본적인 기술은 거의 달라진 점은 없지만 앉아서 약버튼 베기가 휘두르는 것이 좀 늦어져 있다. 단지 그만큼 걸리는 판정은 전작보다 더 넓어졌다.

앉아서 약버튼 차기는 여전히 연타로 상대편을 공격할 수 있다. (물론 서서 방어해도 소용없음) 서서 차기는 모두 슬라이딩하게 되어 있고 약, 중버튼 차기는 전진거리가 조금 짧아졌다. 강버튼 차기만이 상대를 쓰러뜨릴 수 있다. 마지막으로 필살기에 관해서 한가지 보충을 하자면 전작에서 가능했던 '뒤로 대쉬하면서 제비돌리기(츠바메카에시)'는 진 싸울아비 투혼에서도 가능하다.

우쿄의 궁극의 대공기술 '앉아 강버튼 차기'는 여전히 강하다. 중간 차기도 무시할 수 없음

그래픽이 달라진 '제비돌리기'

야큐 쥬베이(柳生十兵衛)

야큐신음류(柳生新陰流)를 개량하여 사용하는 야큐가의 인물로서 두개의 검을 자유자재로 조종하는 인물이 바로 야큐 쥬베이이다. 전작에서 사용했던 3종류의 필살기도 물론 건재하다.

구사되기까지 걸리는 시간이 빠르면서 땅을 달리므로 상당히 편리했던 '수월도(水月刀)'는 기본적인 부분은 그리 변하지 않았다. 물론 기술을 사용한 다음에 생기는 엄청난 빈틈도 그대로다. 게다가 보통기술의 스피드가 급격히 떨어져 있기 때문에 공격하다가 캔슬(A버튼 연타중에 레버를 입력하면 기술이 나가는 일종의 연속기술)수월도 등의 연속기술을 쓰기가 어려워졌다.

쥬베이의 뛰어차기는 여전히 강하다

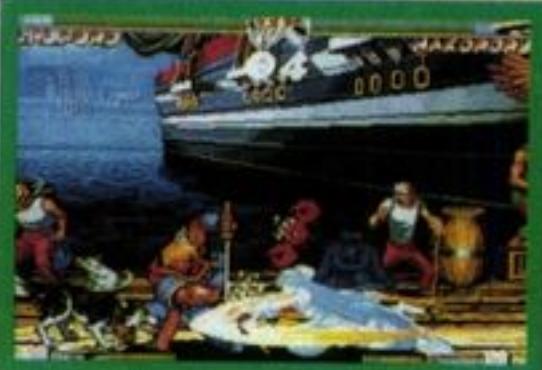
나코루루

작품중에서 절대적인 인기를 자랑하는 나코루루. 그녀가 '진 싸울아비 투혼'에서는 어떻게 변화되었는가?

액션관계에서 이야기하자면 걷는 부분이나 뒤로 향하는 것, 기술을 발하는 포즈 등이 다소 움직임에 많은 변화를 가지게 되었다.

우선, 나코루루의 주 필살기인 '안느무츠베'를 쓸 때에 나오는 포즈가 굳어진 시간이 길어져 상대가 안느무츠베를 방어한다면 확실하게 반격받을 수 있게 되었다.

또한 비상수단인 '마마하하(매의 이름)'를 사용한 필살기 '야트로포크'가 위력이 더 강해진 대신에 부딪친 상대에게서 거리를 두어 떨어지도록 되어 있어 야트로포크를 쓴 다음에 안느무츠베 등의 연속적인 기술을 사용할 수 없게 되었을 뿐만 아니라 착지시에 착지모션이 들어가 빈틈없이 던져지므로 공격하기 어렵게 되어버렸다.

통상기술, 던지기 등은 판정에 다소 이 변화가 있는 것같다

상대가 방어하고 있으면 반격을 받을 수 있도록 되어버린 '안느무츠베'

샤를로트

진 싸울아비 투혼에서 더욱 더 파워 업한 샤를로트. 어디가 어떻게 변했는지알아보도록 하자.

먼저 보통기술에서는 서 있으면서 약버튼, 중버튼 차기가 빨라졌다. 전작에서도 꽤 강했지만 이번에는 한단계 더 높아진 듯한 느낌. 대신 서서 강버튼 차기가 하늘에 떠 있는 적을 공격하기 어려워지는 등의 킥버튼의 다소의 변화가 있는 것이 아쉽다.

필살기로는 파워 그라데이션의 낙하위치가 뒤쪽으로 물러서서 떨어지게 되어 있어 적이 방어하고 있어도 전처럼 쉽게 당하지 않게 되었다.

새로운 필살기인 던지는 기술은 꽤 쓸만하다. 약버튼을 사용하면 날아가는 거리가 짧아지고 눈앞에서 사라져버리고 강버튼으로 사용하면 화면의 끝까지 날아간다. 그러나 강버튼을 사용하면 빈틈이 많아지기 때문에 약버튼을 주로 사용하는 것이 좋을지도.

이번에도 변함없이 던져버리는 샤를로트

이것이 던지는 도구의 한장면

센료쿄시로(千両狂死郎)

쿄시로의 필살기 성능은 진 싸울아비 투혼에서 대폭적으로 변경되었다.

전작에서 맹렬한 위세를 떨쳤던 '혈연곡륜(血煙曲輪)'은 기술을 실행하는 시간이 짧아졌다. 정상부근에서 사용하면 착지전에 공격판정이 사라져 버린다. 그 대신이라고 하기에는 부족하지만 지상에 있는 상대에게 힘있게 찌르면 3연속 히트하도록 되어있다.

'회전곡무(回轉曲舞)'도 크게 바뀌었다. 사용했을 때의 공격판정이 옆으로 넓어져 중버튼, 강버튼으로도 지상에서 격타할 수 있도록 되었다. 지상에서 적에게 공격이 성공하면 적어도 상대는 넘어지게 되어 있다. 기술의 상승, 하강 궤도도 포물선을 그리는 것으로 바뀌었다.

'도미사자(跳尾獅子)'는 기술이 나오기까지의 시간이 빨라졌고 공격판정의 시간도 길게 남도록 되어있다.

기본기술의 조작감각은 그리 달라지지 않았다

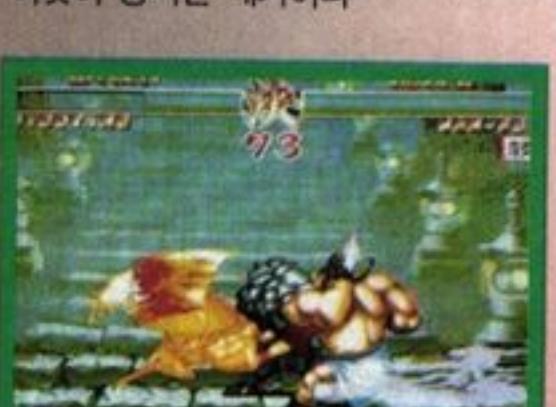
안정되어버린 화염곡무. 공개된 것에서는 삭제되지 않았지만...

왕 호(王 虎)

전작의 캐릭터 중에서 가장 많이 변화한 캐릭터가 바로 왕후이다.

무엇보다도 바로 변화했다는 것을 알 수 있는 것이 바로 왕후가 들고다니는 무기로서 칼에서 기둥으로 변화했다. 그외에 칼을 사용하던 필살기들이 전부 바뀌었다. 그 공포의 강버튼 베기는 없어졌지만 이번에 등장한 강버튼 돌기둥공격을 우습게 볼 수 없을 것같다. 몸을 앞으로 내밀어 공격하므로 화면의 반정도로 가깝게 다가와 공격한다. 또한 점프공격이나 앉아서 공격 등에게서도 범위가 긴 기술이 많으므로 전작보다 더 강한 느낌이다.

돌기둥을 휘두르는 새로운 필살기는 근거리에서 상대를 적중시킬 수 있으면 연속해서 연타에 들어가므로 대단히 강력한 필살기다. 그러나 상대가 방어하고 있으면 바로 반격을 당하게 된다.

이것이 강버튼 베기이다

의외로 강력한 새로운 필살기

어스퀘이크

전작에서 가장 유리한 강점이었던 '상대에게 던져지지 않는다'가 이번에는 없어졌다. 몸무게가 가벼워졌다고 생각되어지지 않지만 마구 던져질 수 있다.

이러한 이유에서 전술에 대폭적인 전환이 필요해진 것같다. 또한, 기본기술의 변화도 경악할 만하다.

어스퀘이크의 기술에서 최대의 위력과 긴 공격범위를 자랑하는 황금기술 '앉아 강버튼 베기'의 범위가 짧아졌다. 그 덕분에 전작에서 두번의 공격이 들어갔던 기술이 진 싸울아비 투혼에서는 한번의 공격만이 가능해진 것이 단점이다.

필살기는 전부가 기술이 시작되는 시간이 늦으므로 사용하기 힘들다. 상대의 움직임을 먼저 읽던가 아니면 상대가 일어날 때에 겹쳐서 사용하는 것이 유효하다. 그러나 실패하면 상대의 무서운 보복이 기다리고 있을 뿐이다.

더욱 거대해진 것같은 어스퀘이크.

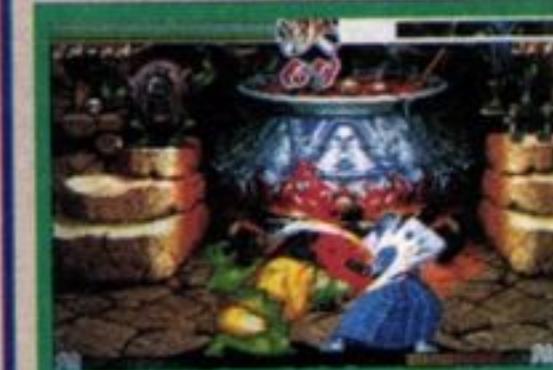
거대한 몸집에 분신까지....

시라누이 겐안(不知火幻庵)

보통의 기술부터 본다면 전작과 크게 달라진 곳은 없다. 공격범위가 긴 겐안의 쇠손톱은 여전히 건재하므로 겐안을 사용하는 플레이어는 안심해도 좋을 듯. 그래도 변경점을 들자면 전작에서 속임수로서 사용했던 먼거리에서 서서 강버튼 베기-> 잔상공간->필살기가 사용할 수 없게 되었다.

보통의 기술은 거의 바뀌지 않았지만 새로운 필살기를 사용할 수 있도록 되있다.

전작에서 한조가 사용하는 상대에게 나무를 떨어뜨려 공격상대를 속인 다음에 공격하는 '인법 매미허물 벗기' 기술과 거의 같다.

상대에게서 공격받으면 몸이 슬금슬금 움직이더니 새로운 겐안이 자신의 몸을 뚫고 나와 뛰어오르며 포물선을 그리면서 떨어진다. 또한 육체뚫기를 하고 있을 때에 공격판정이 적에게 주는 손상이 매우 크므로 꼭한번 사용할 만한 기술이다.

겐안의 트레이드 마크, 쇠손톱 공격

새로운 필살기. 여기서 위로 올라가 포물선을 그리고 떨어진다

갈포드

현시점에서 갈포드는 확실하게 파워 업한 캐릭터중의 한명이다. 그것도 최고와 가까울 정도의 위치로....

서서 강버튼 차기가 상대와 맞부딪치게 되어 있고 앉아서 강버튼 베기가 대공병기로서 사용할 수 없게 되어 있거나, 기본 대공기술 등은 좀 약해져 있지만 그것에 대신해서 새로운 필살기계열이 진보하여 갈포드의 위치를 높여주고 있다.

먼저 대쉬 스트라이크헤드가 비스듬하게 뛸 수 있도록 되어 있기 때문에 상대를 끝으로 몰아넣기 쉽게 되었다.

리어 레플리카어택도 공격한 다음에 멀리 뛸 수 있어(가까이 떨어지는 경우도 있다) 반격을 받기 어렵게 되어 있다.

그러나 마지막으로 할 수 있는 것은 갈포드의 진가는 필살기에 있다. 나중에 직접 확인하시도록.

파피도 놀라운 진화를 보이고 있다

정의를 위해 싸운다

핫토리 한조(服部半蔵)

먼저 '인법영분신(忍法影分身)'의 고성능화를 들 수 있는데 분신의 수는 둘로 줄어들었지만 나눠진 다음 곧바로 움직일 수 있게 끔 되었으며, 완전히 1/2의 확률로 적을 속일 수 있게 끔 되었다.

다음으로 '인법 매미허물벗기'기술로서 자신에서서 사라지는 천무(天舞)쪽은 상대의 머리위로 대단히 낮은 고도에서 낙하하므로 보면서 반응하는 일이 적어졌다. 지참(地斬)은 사라진 다음 순간에는 지면에서 상반신만이 나와서 상대의 다리를 공격한다(서서 방어해도 소용없다)

반대로 아쉬운 것이 던지는 도구. 열풍수리검이 공중전용기술('용호의 권2'에서 료가 공중에서 사용하는 '호황권'과 같다)로 되어버렸다. 그만큼 '인법폭염룡(忍法爆炎龍)'이 쓰기쉬어지면 좋겠지만....

큰발차기의 범위가 길어졌다

갈포드와의 승부도 불거리다

평화를 지키기 위해서 또다시 하늘로...

에어로 화이터즈2

*네오지오 *SNK/빅에이 *102메가 *발매중

참신한 내용과 독특한 라스트 보스가 인기를 끌었던 〔에어로 화이터즈〕의 속편이 드디어 등장! 종스크롤이기 때문에 다소 위화감이 있지만 또다시 에어로 화이터즈의 재미만큼은 충분히 느낄 수 있을 것이다!

이번에는 네오지오용으로 〔에어로 화이터즈2〕가 등장했다. 이번에 등장한 속편 역시 실제 전투기를 그대로 사용하여 전투기 매니아들의 전투의 욕을 불러일으키고 있다. 특징적인 것은 전작과 같이 2인 플레이일 때, 각 나라의 기체를 선택하는 것이 아니라 캐릭터를 각각 자유롭게 선택할 수 있게 되어 있다. 평화를 위하는 마음은 국경도 초월한다(어디선가 자주 들은 말인 것같은데...)는 게 아닐까?

화면은 세로로 스크롤되기 때문에 1인용으로 진행한다면 조금은 괴롭겠지만 2인이 함께한다면 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 친구들이 싫다고 해도 끌어당기며 꼭 같이 즐겨보도록 하자. 바로 나자신을 위해서!!

천하무적의 초음속 스타!

마오마오

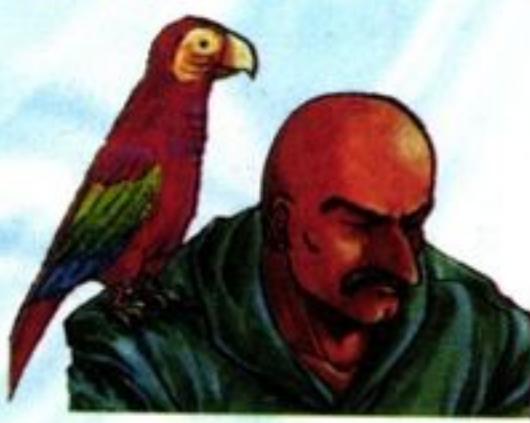
시간을 정지시키는 특수능력을 가진 창공의 스타. 그녀의 대사를 본다면 전작의 그녀 성격은 이번에도 여전한 것같다. 그녀가 탑승하는 F-15J 이글은 모든 기체중에서도 최고속을 자랑한다. 보조무기는 적을 관통하는 레이저 건으로써 강력하다. 봄버는 위력이라고 말할 것도 없지만 특징적으로 시간을 정지시키며 2인 플레이시에 그 효과는 절대적이다. 유일한 단점은 노멀숏의 빈약함이다.

모든 것이 비밀인 남자!

히켄

비밀의 인물에게 명령을 받고 세계 평화를 위해서 싸우는 비밀의 항공닌자. 탑승하는 기체는 항공기 제조의 명인이 만든 환상의 기체인 FS-X 특별기체이다. 기동성이 높은 기체로 비록 메인 숏이 파워부족이지만 보조무기인 수리검은 보통의 적을 상대로 그 효과를 발휘한다. 봄버는 그의 인술을 기체의 에너지 부스터로 증폭시킨 '닌자 빔'. 두려운 하늘의 사나이이다.

죽은 전우를 위하여!

실버대령

퇴역군인인 그가 싸우는 목적은, 2년전에 비밀의 조직에게 살해당한 전우의 원수를 갚는 것이다. 어깨에 올라타고 있는 앵무새 '프린트'는 친구가 실버에게 남겨준 것이다. A-10은 메인 숏, 보조무기 모두 강력하여 보스와 싸울 때에 그 위력이 절대적이다. 또한 봄버도 위력이 좋아서 사용하는 순간 무적이 되기 때문에 긴급이 회피할 때에는 상당히 유용하다. 유일한 약점은 스피드가 느리다는 것인데 이것은 플레이어의 기술로 커버하도록 노력하자.

강철육체는 100만마력!

메카키톤

전작에서 우주공간으로 날려져 버린 브라스트 키튼이 개조수술을 받아 사이보그가 되어 돌아왔다. 정의로운 마음은 여전하지만 조금은 멍청해진듯. 특이하게 생긴 기체로 유명한 스텔스 전투폭격기가 그의 비행기이다. 숏은 연사성이 높은 대신에 위력이 약하고, 보조무기인 '스네이크 네이팜탄'이 없다면 꽤 고전을 면치 못할 것이다. 봄버는 화면전체를 공격할 수 있지만 공격하는 순간, 무적이 되지 않는 것이 단점이다.

수중에서의 도전자!

화이티

자칭 '천재 돌고래'. 인간의 말을 이해하지만 일본 오사카의 미니수족관에서 자란 탓에 오사카 사투리로 말한다. 메인 숏은 최강을 자랑하며 탄수분할의 위력이 강하다. 보조무기 프로트 마인은 강력하며 탄이 소비되지는 않지만 맞추기 어렵다는 결점이 있다. 봄버는 사용시에 무적이 되므로 꽤 쓸모있는 녀석이다.

천공의 아가씨

에렌 & 신시아

대부호의 딸 신시아와 가정교사겸 보디가드겸 운전사인 에렌의 두사람의 컴비를 이루고 출격한다. 싸움의 목적은 항상 변덕장이 아가씨에게 있는 것같다. 숏에 위력은 없지만 고속으로 추격하는 사이드와인더가 대단히 강력하다. 또한 움직임도 빠르기 때문에 좌우로 크게 그리고 빠르게 움직이면서 싸우면 강력할 것이다. 봄버는 5발의 원호(援護)미사일이 폭발하지만 긴급하게 회피는 할 수 없는 것이 좀 괴로울지도.

작은 명탐정

아사

나이 1살에 전투기를 조종하는 천재아기. 셜록홈즈를 의식한 듯한 복장을 하고 있지만, 아직 담배파이프를 물고 있지는 않다. 기체인 AV-8 해리어II는 메인숏에 확산성이 있고, 최대로 3WAY까지 파워 업된다. 보통의 적과 대전시에는 상당히 효과적이다. 또한 보조무기는 유도성이 있는 미사일로서 강한 위력을 지니고 있다. 봄버도 사용시에 무적이 될 수 있다. 이번 속편중 가장 주목할 만한 캐릭터.

프랑스에서 사랑을 담아

안젤라

프랑스의 유명한 뮤지컬 댄서. 자유와 평등, 그리고 박애를 위해 싸우는 뮤지컬인으로 약간 나르시스트 기미가 있는 비밀 구조대의 멤버이다. 그(그녀)의 기체는 밸런스가 좋아서 사용하기에 적합하다. 보조무기인 메탈스톰(로케트탄)은 위력이 강하고 접근 연사도 가능하여 대단한 위력을 가지고 있다. 봄버 사용시에 일시적으로 무적이 되므로 사용하기 쉬운 캐릭터라고 할 수 있겠다.

최강상태를 유지하자!

시스템은 전작과 마찬가지로 8방향 레버와 2버튼(숏과 봄버)으로 조작한다. 특정 적을 쓰러뜨리면 나타나는 아이템으로 파워 업할 수 있다. 기본 파워 업은 3단계까지지만 최강 상태에서 숏아이템을 얻게 되면 일정탄수만큼만 숏과 보조무기가 강화된다. 게다가 이 〔하이퍼상태〕를 유지하면 보스전의 공략이 꽤 쉬워진다. 봄버는 기종에 따라서 위력과 효과범위가 다르며, 사용하는 봄버가 무적이 될 경우에는 긴급회피시에만 사용하는 것이 편리하다. 봄버는 사용횟수에 제한이 있지만 봄버 아이템을 얻는 것으로 보충이 된다. 최대 6개까지 소유가능.

스테이지 소개

캐릭터 소개에 이어서 에어로 파이터즈2를 구성하고 있는 전 10스테이지(사실상 전 20스테이지지만 10스테이지 이후에 같은 곳을 또 반복하는 것이기 때문에 생략)를 소개하도록 하겠다. 스테이지 2, 4, 5를 구성하는 아메리카, 브라질, 프랑스는 출현순서가 랜덤이다.

플레이어 셀렉트 화면. 역시 2P라면 마오마오와 히엔이 좋다

스테이지 1 일본

봄버가 등장한다면 대보스전을 위하여 히엔에게 넘겨주는 것이...

이곳은 스테이지의 초반인 일본. 이 스테이지에서 자신의 특징을 충분히 살릴 수 있는 것이 마오마오이다. 마오마오로 플레이하여 보스와 겨루게 된다면 조금 힘들겠지만 전작에도 등장했던 녀석이니 별 문제가 없을 것이다.

스테이지 2 브라질

이곳은 적들의 공격이 탄보다는 수가 더 많은 곳. 이곳부터 에어로 파이터즈2의 재미를 느낄수 있을 것이다. 전보다 화면이 더 커진 많큼 그 그래픽의 파워 업은 당연! 보스는 내구력이 강하기 때문에 히엔의 봄버인 인자빔이 효력을 발휘할 것이다.

스테이지 3 대서양 (보너스 스테이지)

등장하는 적들의 수는 많지만 모두가 단발로 격추시킬 수 있다. 그후에 나오는 P아이템을 모아서 풀파워 상태로 나아가자

이곳은 소개라고 한다면 한마디로 많은 적들을 누가 더 많이 격추시키는것을 내기라도 하는 듯한 보너스 스테이지라 할 수 있다.

1P시에는 조금 바쁘겠지만 이리저리 화면을 누벼야만 될 것이다.

스테이지 4 아메리카

보너스 스테이지에서 얻은 풀파워! 지금 발휘하자!

히엔의 봄버 인자빔! 눈앞의 적들을 쓸어버린다

보스인 스텔스B-2등장! 양측부터 공격하자

이곳은 보너스 스테이지의 덕분으로 풀파워로 스타트할 수 있는 스테이지. 다소 많은 적들이 등장하지만 적절한 플레이로 어렵지 않게 통과할 수 있다. 자유의 여신상을 지나 숲으로 들어서게 되면 보스인 스텔스가 등장하는데 이것 역시 전작에 등장하였던 보스이다. 폭발할 때의 그래픽이 상당히 섬세하다.

스테이지 5 프랑스

중전투기 콩코드. 1대로 보이지만 실은 2대의 공격을 받게 된다

꽃의 거리. 그리고 안젤라의 고향인 파리. 파리의 밤거리를 도로의 자동차까지도 표현한 아름다운 그래픽이 두드러지는 이번 스테이지는 적들의 집단적인 공격이 단조로운 패턴으로 반복되게 된다.

보스로는 중전투기 콩코드가 2대 등장하는데 초기에는 1대로 착각할 수도 있으니 예기치 않은 공격에 주의!

스테이지 6 오스트리아

바다속에서 등장하는 잠수함들은 수가 많으므로 히엔의 공격이 위력을 발휘한다

거대한 보스인 전함 레비아탄 등장!

레비아탄의 공략은 갑판에 나와 있는 포대가 우선이다

해상전투의 묘미를 맛볼 수 있는 이곳은 여러종류의 전투기와 함선들이 등장한다(개중에는 처음 보는 것들도...) 특히 그래픽의 아름다움(?)을 느낄수 있는 거대전함 레비아탄이 등장하는데 갑판이 열릴 때 보이게 되는 여러 포대들이 현란할 정도이다.

스테이지 7 네팔

이곳 또한 별다른 점이 없는 보너스 스테이지. 이곳의 배경화면은 스테이지3과 다르지 않다. 그렇기에 스테이지 3이라고 착각할지도...

이곳 역시 보너스 스테이지. 단지 스테이지3과의 다른 점은 한번에 풀파워로 만들어주는 스페셜 아이템이 등장한다는 것이다

스테이지 8 멕시코

대단한 화력을 갖추고 있는 멕시코

스테이지 8은 그 길이가 그다지 길지 않다. 이곳은 적들이 등장할 때에 잠시 공격을 하지 않기 때문에 선제 공격이 가능하여 일반적들에게는 별달리 타격을 받지 않을 것이다. 그러나 보스는 전혀 다른 양상을 보여주는데 우선 보스전시에 좌우의 포대를 파과하지 않으면 패턴 변경후에 고생할 것이다.

스테이지 9 하와이

보스가 흡사 UFO같다. 화력이 대단하니 두눈을 크게 뜨도록!

하와이섬의 풍경을 아름답게 표현한(하와이를 가보지 못했으니 뭐...) 스테이지9. 이곳은 섬을 벗어나고서 적들의 본격적인 공격이 있게 된다. 적들의 등장도 많고 배경은 바다이기 때문에 단순하게 보일지도 모른다. 그러나 보스전을 보게 되면 이것은 의외! 보스는 완전히 외계의 비행체이기 때문이다!

스테이지 10 이공간

구체모양의 적이 등장! 빨리 파괴하지 않으면...

이곳은 마지막 스테이지답게 분위기를 물씬 풍기는 배경을 표현하고 있다.

등장하는 적들은 1가지밖에 없지만 패턴이 2가지이며 맹렬하게 공격하므로 나타나는 순간 파괴하지 않으면 당하기 쉽상이다.

중간 보스로는 전작의 라스트 보스가 등장하는데 모습은 우습지만 화력은 강력하다! 중간보스의 파괴후에 〔2〕의 라스트 보스가 등장하는데 이 녀석은 3단계의 패턴 변경으로 인해서 공격이 쉽지 않다. 마오마오와 히엔의 봄버를 효과있게 사용한다면...

ENDING

히엔에게 구조되는 마오마오

마오마오를 구조한 후에 히엔은 사라져간다

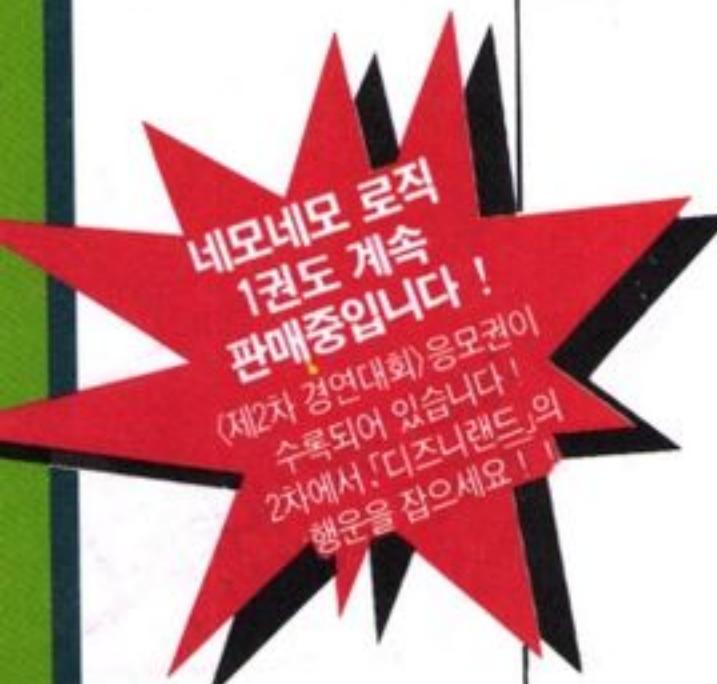
라스트 보스의 파괴후에 히엔은 마오마오의 F-15J이글이 추락하는 것을 보게 된다. 추락하던 마오마오는 히엔에 의해서 구조되고 히엔은 사라진다.

* 이 게임의 엔딩은 각 캐릭터마다 다르기 때문에 열심히 노력하여 모든 엔딩을 다 볼 수 있도록 노력 하시기를...

신세대 감각의 새로운 퍼즐 예술 네모네모 로직!

인기 폭발 네모네모 2편 발매!!!

네모네모 로직
1권도 계속
판매중입니다 !
〈제2차 경연대회〉응모권이
수록되어 있습니다 !
2차에서 「디즈니랜드」의
행운을 잡으세요 ! !

신세대 감각의 새로운 퍼즐 예술

네모네모 로직

숫자의 비밀을 찾아 떠나는 퍼즐 여행

장소가 결정되는대로 조만간 푸짐한 상품이 걸린 〈즉석 네모네모 로직 경연대회〉도 개최할 예정이오니 여름방학동안 부지런히 실력을 닦아두세요 ! ! 네모네모 로직 푸는 법을 아직도 모르시는 분은 빨리 알아두세요. 모르시면 앞으로 각종대회에서 행운을 차지하는 기회를 계속 놓치시게 됩니다 ! !

감사합니다 !

네모네모 로직 1편에 보내주신 여러분의 폭발적인 성원에 힘입어 네모네모 로직 2가 새로 나왔습니다.
네모네모 로직 2에는 123개의 퍼즐 외에도 최신 버전 '벌집형 그리기'
'최대치 그리기' 등이 수록되어 더욱 재미있습니다.

● ●

축하드립니다

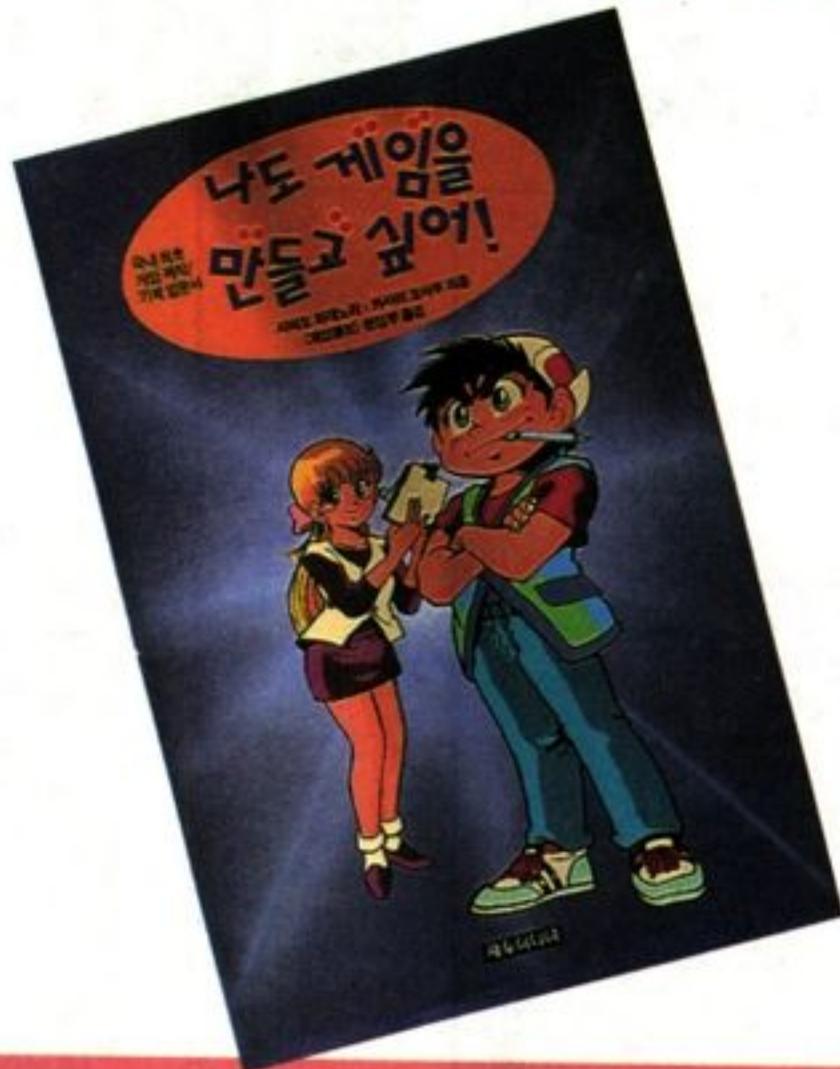
네모네모 로직 1편의 동경 디즈니랜드 여행권은 양재고등학교 김용정 양에게 돌아갔습니다.
김용정 양을 비롯한 각자의 행운의 주인공 여러분께 다시한번 축하드립니다.
그리고 이번에 기회를 놓치신 분은 네모네모 로직 2편에 마련된 행운을 꼭 잡으세요 !
네모네모 로직 1편의 〈2차 경연대회〉 또는 2편의 〈1차 경연대회〉에 마련된 행운을 잡으세요 !
처음사시는 분은 1편 〈경연대회 2차〉에서, 1편을 사신 분은 〈2편〉에서 동경 디즈니랜드의
행운을 각각 얻어 갈 수 있습니다. (각기 마감 12월 30일)

네모네모 로직 1, 2편에는 동경 디즈니랜드 여행권과
16비트 게임기 등 푸짐한 상품을 탈 수 있는
***제2차 네모네모 로직 경연대회 응모 카드**가 수록되어 있습니다.*
퍼즐도 즐기고 푸짐한 상품도 타세요 ! (12월 30일마감)

■ 테츠야 니시오 편저
■ 값 : 각권 5,000원
■ 문의 : 702-3211~4

제우미디어

국내 최초의 게임 기획/제작 입문서

나도 게임을 만들고 싶어 !

풍부한 그림, 컬러풀한 화보, 만화로 구성된 내용 전개 !
게임 개발 ! 이제 국내서도 가능합니다 !

슈퍼마리오의 미야모토 시게루,
드래곤 퀘스트의 호리이 유지,
화이널 환타지의 사카구치 히로노부,
일본 게임계 신화의 주인공들입니다.
게임을 만드는 방법과 필요한 도구,
게임을 만드는 사람들의
생생한 체험담과 육성이 그대로 담긴 책
〈나도 게임을 만들고 싶어 !〉는
당신이 오래 기다리신 책입니다.

100만원 현상공모
제3회 게임 시나리오 공모전 필독서 ! !

시바오 히데노리 · 카사이 오사무 지음
〈게임챔프〉 편집부 옮김
값 5,500원

아랑전설 상 하 권

—새로운 결투 편—

장기 이식을 둘러싼 기스 일당의 음모, 그 음모를 밝힐 모든 정보가 든 데이타 디스켓의 소녀 메디아는 위기에 빠지고…
과연 우리의 스트리트 화이터 테리는 거리의 정의와 메디아를 지킬 수 있을 것인가?

작가/카수미 쿠무　그림/레오 어드버
값/상, 하 각권 2,500원

챔프 독자만을 위한 제2차 푸짐한 빤짝퀴즈

여러분의 폭발적인 성원 아래 제1차 빤짝퀴즈가 마감되었습니다.
챔프에서는 마감기간을 놓친 독자 여러분의 요청으로
제2차 빤짝퀴즈를 마련했습니다.
만화책 속에 숨겨진 데이타 디스켓의 위치와 갯수를 찾아내
아래와 같은 행운을 찾아가세요 !

■시상
1등/1명
네오지오 게임기와 100메가 네오지오용
〈사무라이 쇼다운 2〉 게임 카트리지
2등/1명
네오지오용 〈사무라이 쇼다운〉 카트리지
3등/1명
슈퍼컴보이 1대
4등/10명
슈퍼컴보이 팩 각 1개
5등/10명
본사 발간 단행본 〈나도 게임을 만들고 싶어 !〉 1권
6등/20명
〈게임챔프〉 원하는 월호 1권

■응모요령
디스켓 수량(4)개 , , , , 페이지에 있음 이라고 써보내 주시면 됩니다.
단, 반드시 응모권을 첨부해 주세요 !

■보낼 곳
서울시 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
〈아랑전설 빤짝퀴즈〉 담당자 앞
(문의전화 : 702—3211～4)

■마감
2차—12월 31일

■발표
2차—〈게임챔프〉 1995년 2월 5일자 〈게임챔프〉 게시판

제우미디어
서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
전화 702—3211～4/팩스 702—3215

샤이닝 포스의 주인공 맥스가 펼치는 새로운 샤이닝 ·스토리
샤이닝 · 애프터
THE AFTER STORY OF SHININING FORCE

by KANG HAN JOO

샤이닝 · 애프터

-예고편-

후훗—
나는 멸망 따위를
원하지는 않는다.

나는 어둠과 파괴의 왕 다크솔.
나는 영원히 계속되는 전란의
세계를 만들것이다.
다크 드래곤의 힘을 빌려서-

그렇게 되지는
않을 것이다.
다크솔.
목숨이 아까우면
항복하는게 좋을
것이다.

후…
이거나 맞아보고
지껄여 보시지 그래!
이 다크솔의…

데몬
브레스를!!

우와왓-!

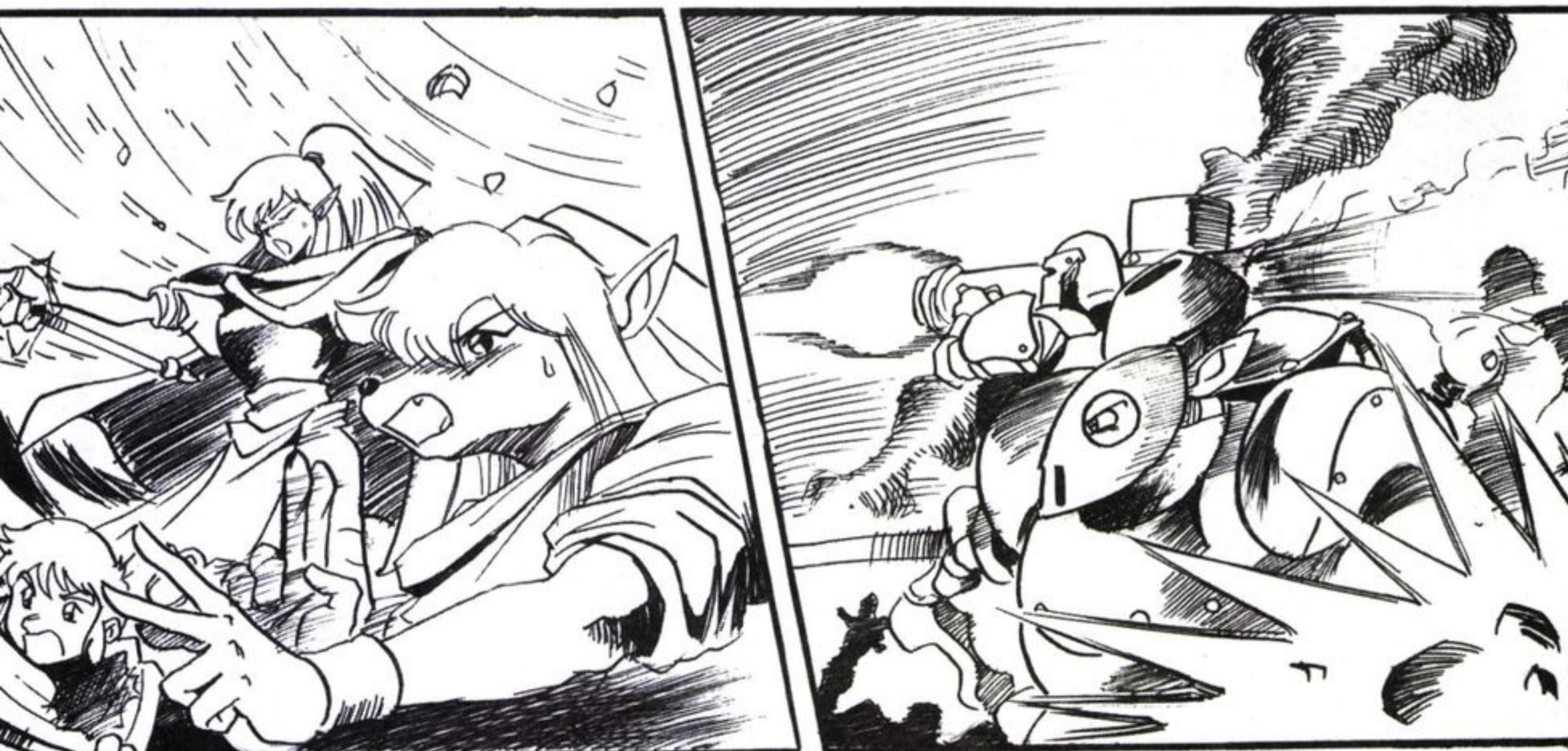
끝났다.
다크솔
너의 야망
또한…

크윽… 대단하군…
나 이렇게까지…
허나 다크드래곤의 부활은 꿈이 아니다.
내 생명을 바쳐서라도 부활시킨다…

뭣이?!

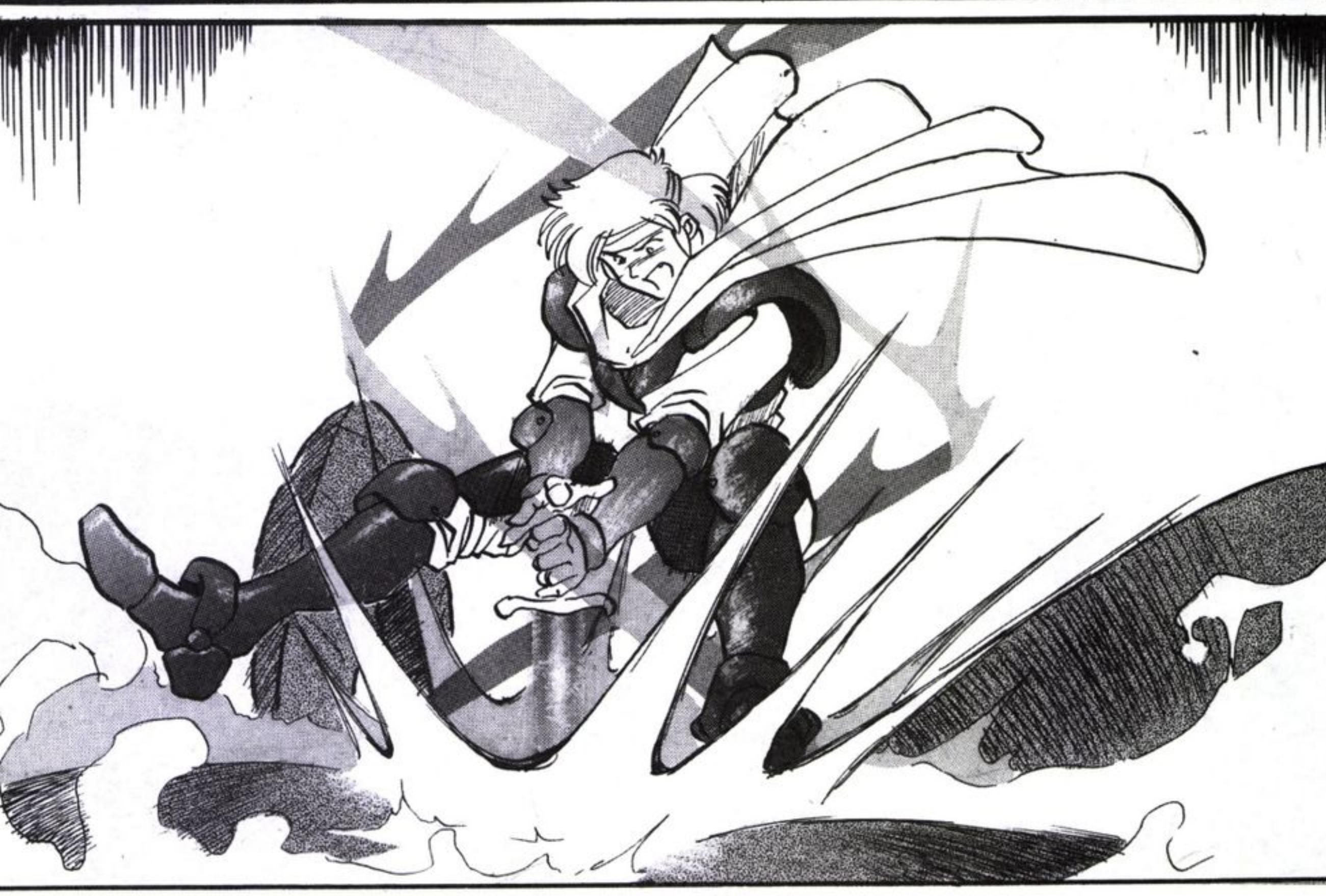
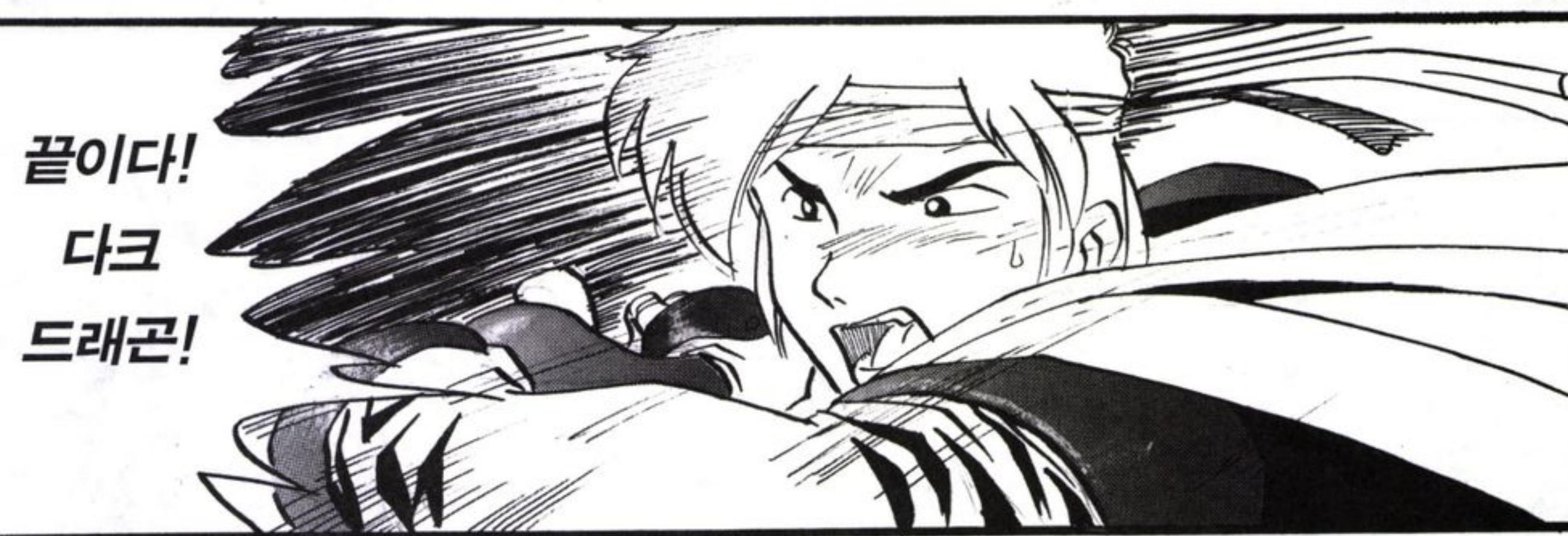
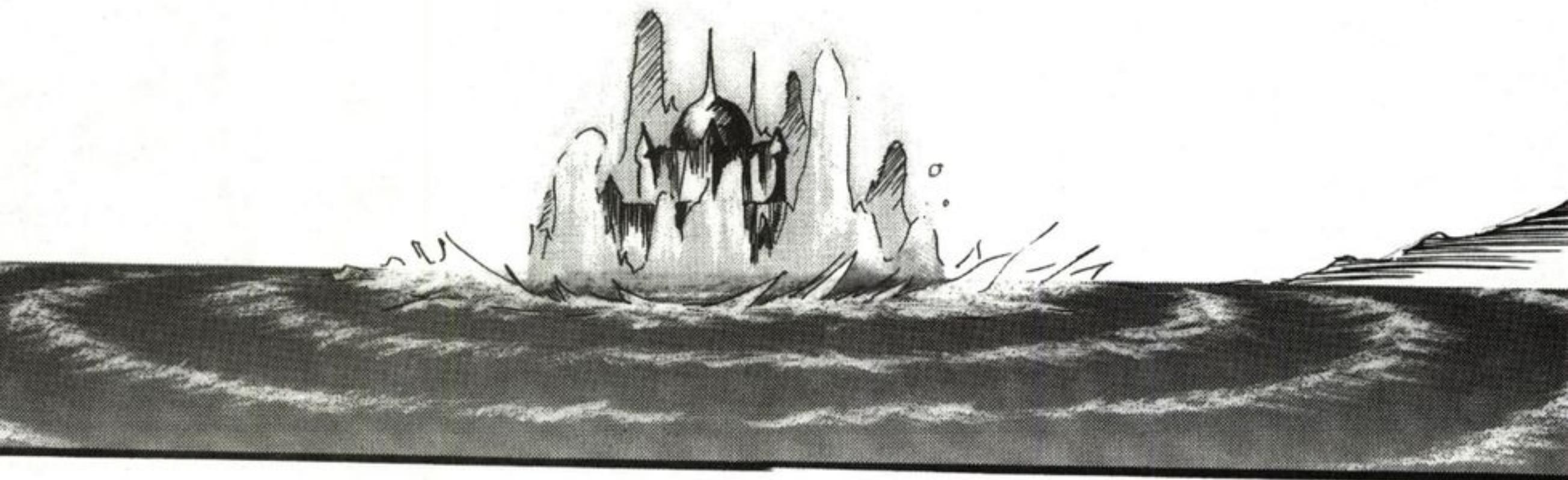
그것은 오래전의 이야기다.

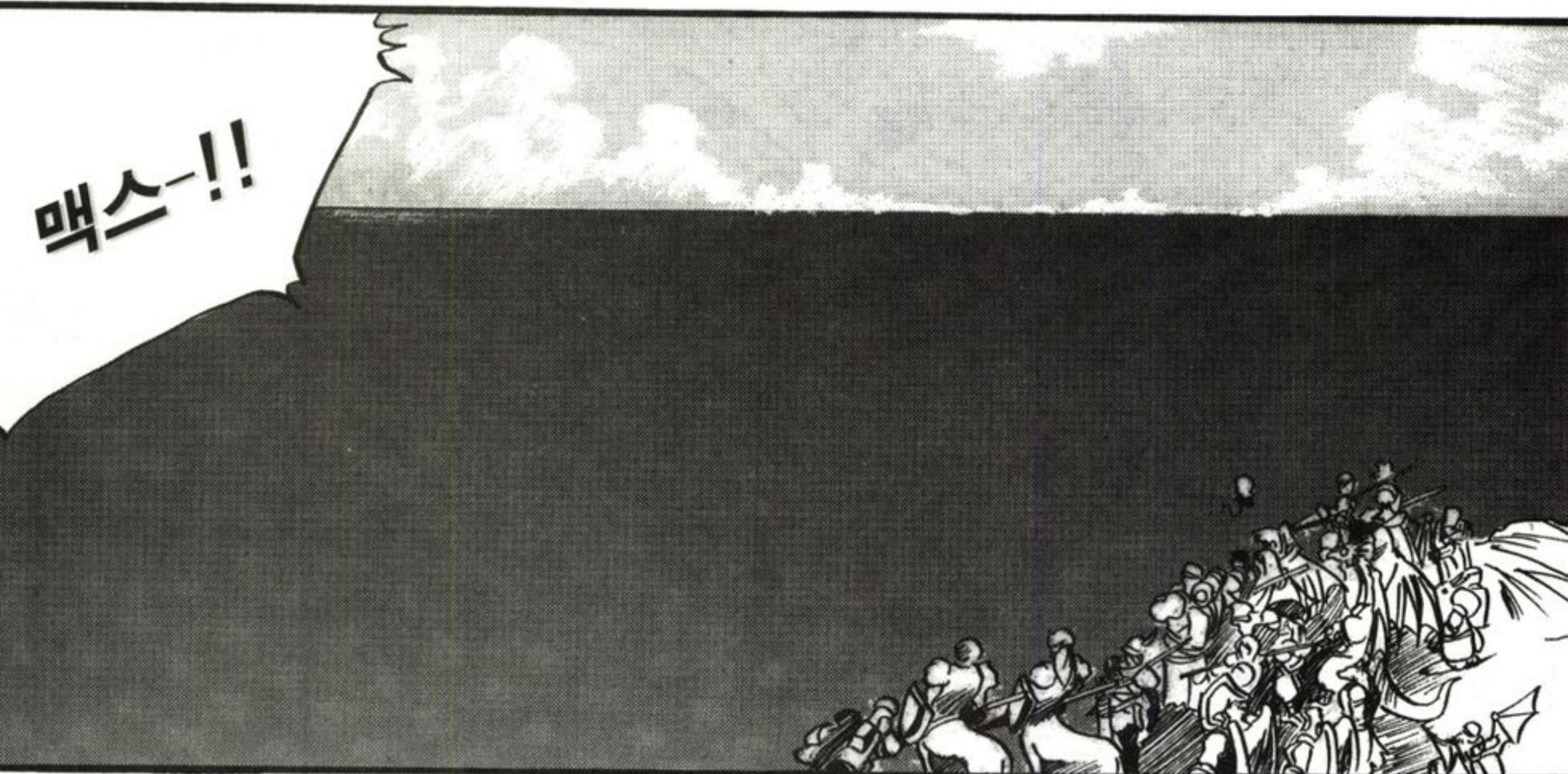
세계의 파멸을 기도하는 어둠의 마인 다크솔의 군세를

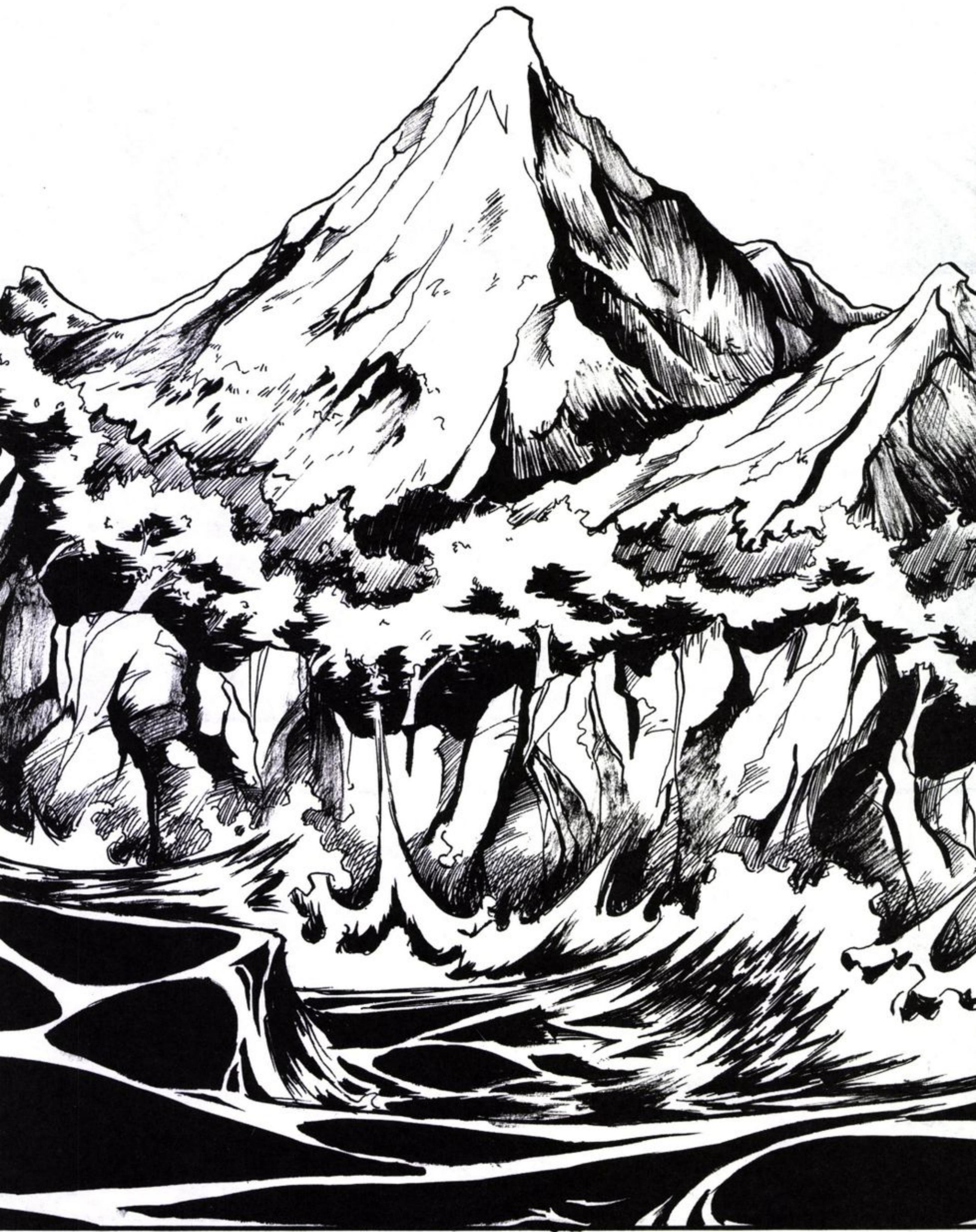
빛의 용사가 이끄는 샤이닝 포스가 차례 차례 쳐부수고

잊혀진 고대의 신전에서 원흉 다크 솔과

보라!!
다크 브레솔을!!
이…
이런!
와하하하
하하하―

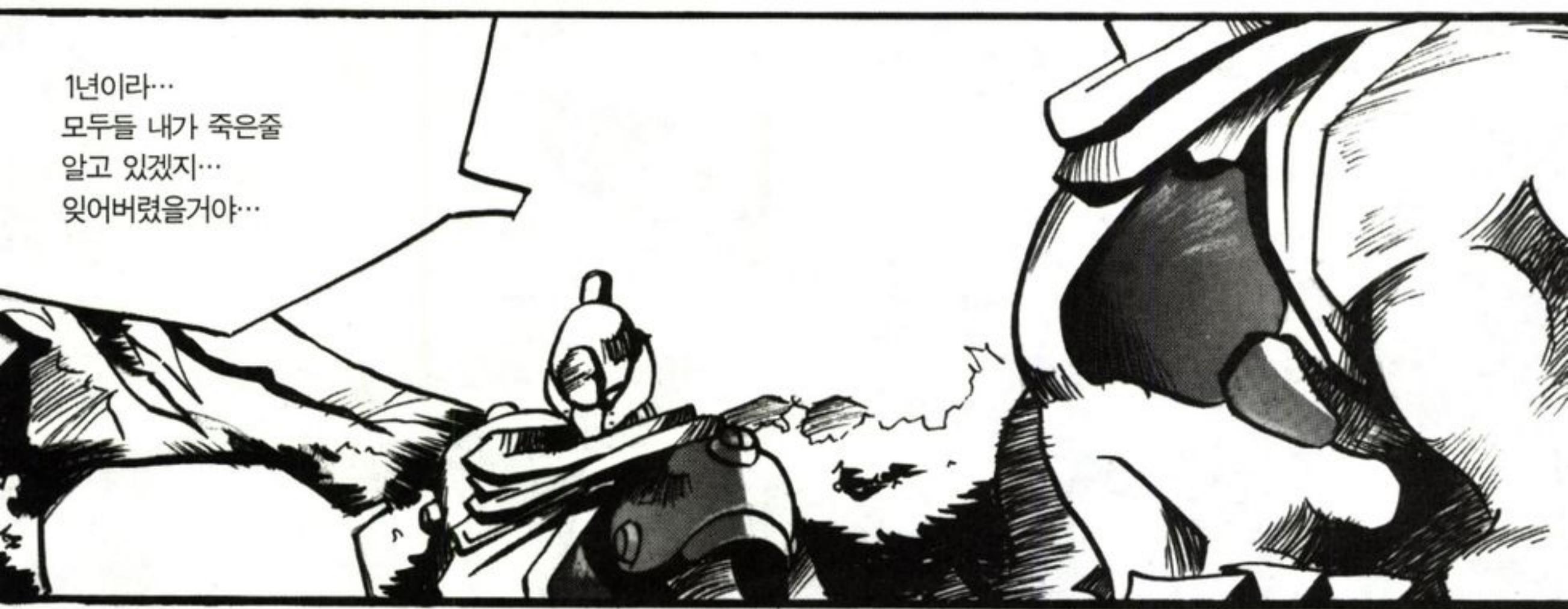
끝이다!
다크
드래곤!

그러나 다크 드래곤의 죽음에 따른 신전의 붕괴로

그 용사는 최후의 힘을 내어 동료들을 탈출시키고

그 자신은 신전과 함께 가라앉았다고 한다.

맥스-!!

그로부터 1년 후… 내해의 섬 세베른에서 작고도 큰 사건이 일어났다.

그것은 외부에 거의 알려지지 않은 사건이었다.

그 사건은 훗날 섬사람들에게 샤이닝 · 포스의 전설로 불리워졌다.

원래의 샤이닝 · 포스를 알지 못했던 그 섬사람들 만의 전설이다.

그 전설에 등장하는 빛의 용사의 이름은

『맥스』라고 전해진다.

폭소 아랑전설2

글 · 그림 박영준

우후-♥
나는 시라누이 마이♥

내가 강한
이유는
나의 매력에
맥을 못추는
남자들 덕이지!
…그런데…
도대체 나의 매력이
어디길래…?

몽
헤
질 질
몽

꺅!! 저질들!!
어떻게 그런…
박!
왓!!
표정만 보고
때리지 마 아직
말안했다구!!

파워게이저
으악

OK!
하하하!
한국에선 이제
나에게
덥빌자가
없다!
NEOGEO

어이!!
나좀 보실까!!

아이구! 경찰 아저씨.
모자를 버린게
아니라니깐요!
좀 봐주세요!
예?
나는 민주경찰!
주인공이라고
봐주거나 하지는
못합니다. 벌금 3만
5천원입니다.

그 정도론
나를 막지
못한다!

내 봉을
받아라!!

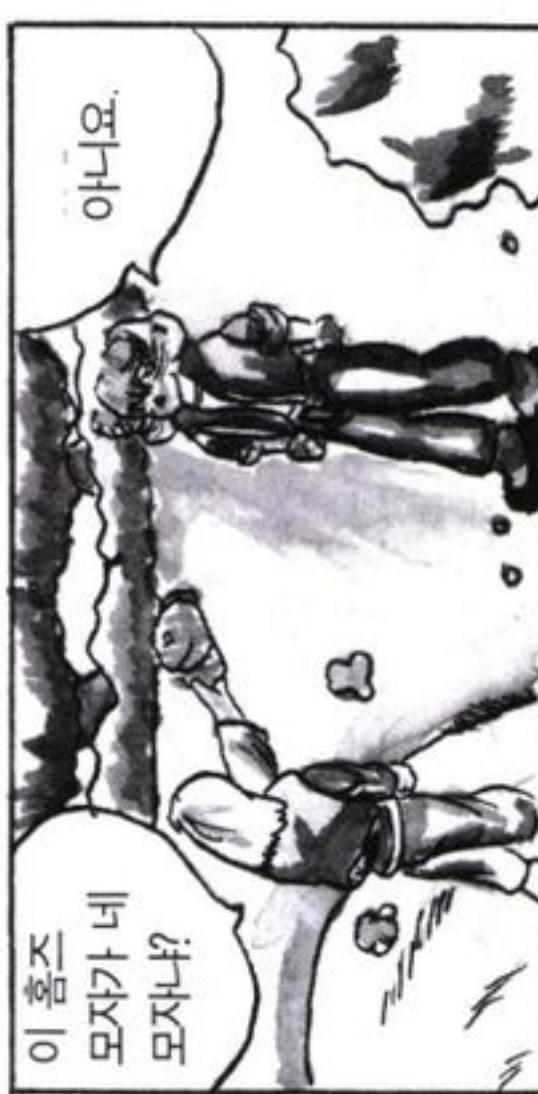
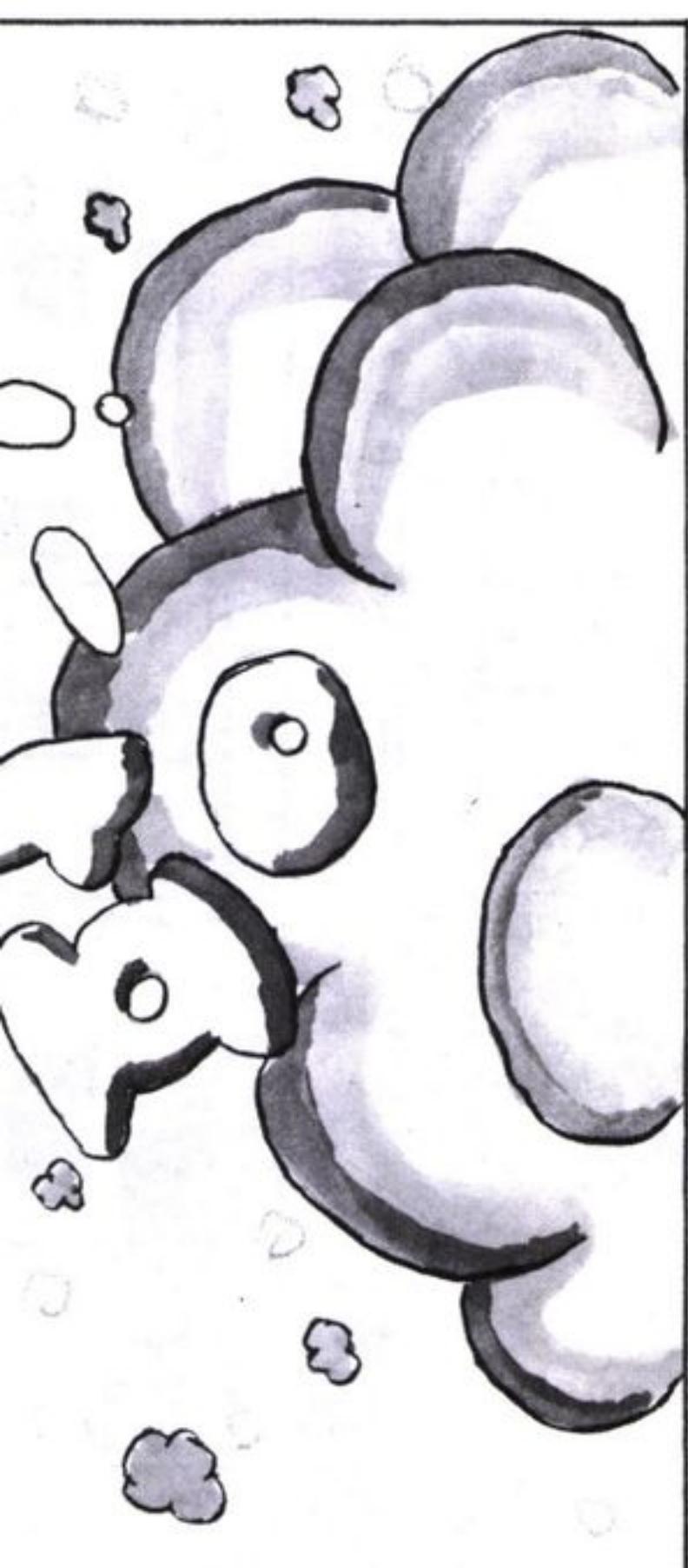
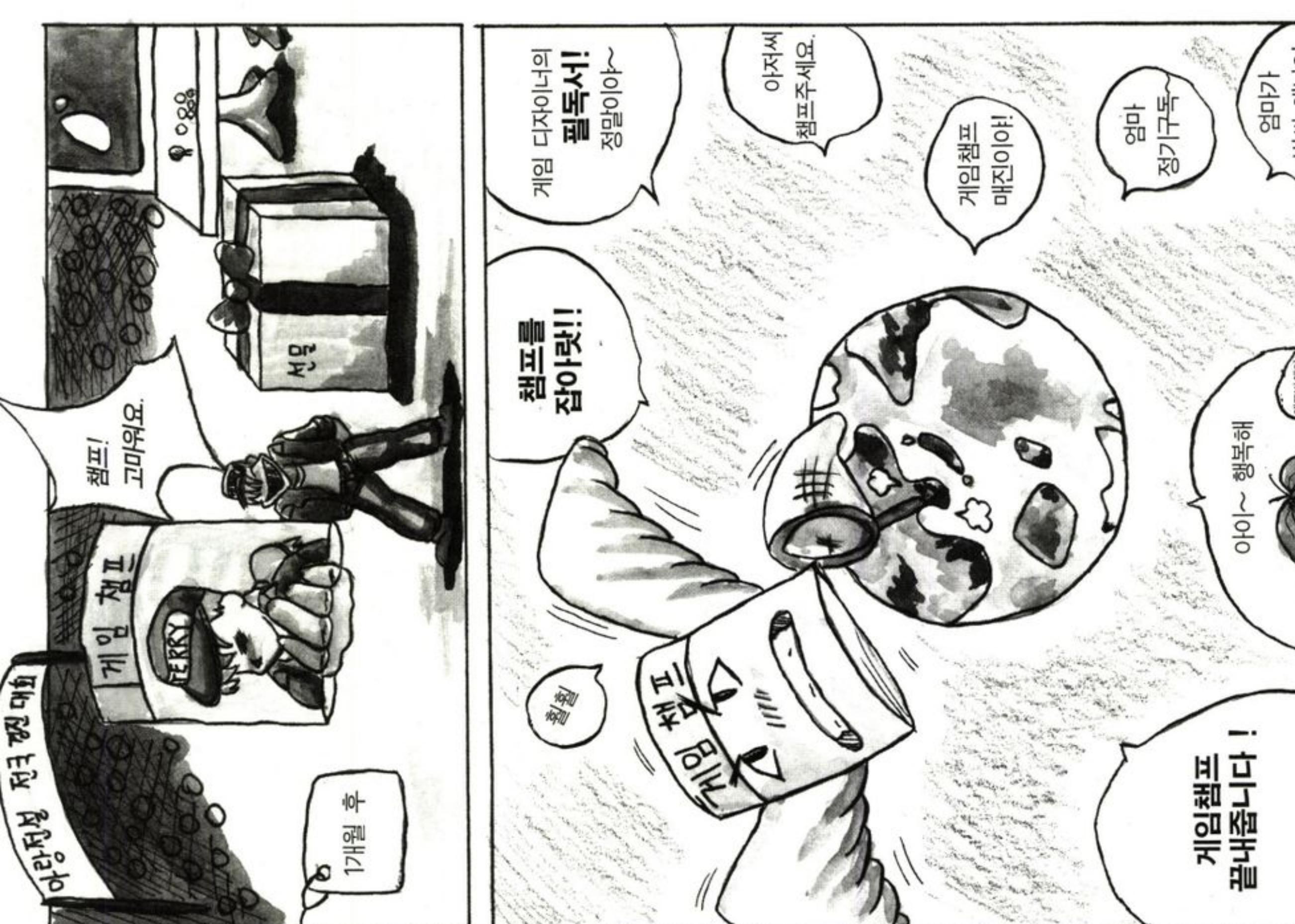
어엇!

네!
빌리칸 선수!!
드디어 금메달을
따냈습니다!
엄마!
나 금메달
먹었어!!

네!! 요즘 사회적으로
문제가 되고있는
방화범들의 봉타쥬를
공개합니다.
보시는 족족 신고
하시기 바랍니다.
사건 26시
SUPER VISION
아니야!

게임챔프 광고 만화
금모자 은모자
TERRY
TERRY
대전신 게임챔프
글.그림: 장용훈
어느 조용한 숲속
얍!
으얏!
파워 웨이브!!
으악
ㄹㅂㅌ
OIK!
휘이익
퐁당
내모자
…모자
으앙~

나는
산신령
이다.
내가 모자를
찾아주마!
이 홈즈
모자가 네
모자냐?
아니요.
그럼
이중절모가
네것이냐?
아니요.
이 사파이어
모자는
다이아
몬드
모자?
이
금
모자?
이
은
모자?
이
루비
모자?
이 크리스탈
모자?
아니요.
아니요.
아니요.
아니요.
아니요.!
아니요.!!
아니요.!!!
그럼 이 다
낡아빠진 모자가
네 것이더냐?
예!
주세요.
정직하구나.
선물을 주지
오~예
에이~이게뭐야!
게임챔프
게임챔프를 모르다니
무식한 놈!
게임
챔프가
도데체
뭔데
그래요?
이
바보
같은
놈!
게·임·챔·프란 아주 유익한
게임전문지로써 정확한 해설,
멋진 사진 등 많은
자료와 철저한
지식과 훌륭한
편집…
어흠!
어흠!
게임 챔프

이제
알긋냐?
예
게임챔프는 아주
괜찮은 잡지군요
게임 챔프
오냐 오냐
공부열심히
하거라
감사합니다.
펑~!
안녕히
가세요
테리의 집
챔프에
나온데로
요렇게 저렇게
하면…
파워웨이브!
저렇게
이렇게하면…
크랏슈트!
와~!
끝내
준다.
아랑전설 전국 경진 대회
게임 챔프
챔프!
고마워요.
1개월 후
선물
훨훨
챔프를
잡아랏!!
게임 디자이너의
필독서!
정말이야~
게임 챔프
아저씨
챔프주세요.
게임챔프
매진이야!
엄마
정기구독~
게임챔프
끝내줍니다 !
아이~ 행복해
엄마가

아케이드 뉴소프트

WING WAR

*아케이드 *세가 *플레이종 *300원

최근 폴리곤을 구사한 시뮬레이션에 주력하고 있는 세가사가 아케이드 최초로 2인대전용 비행 시뮬레이션을 만들어냈다. 피가 역류하는 공중전속에서 지금 당신의 손에 의해서 비행기가 달아 오른다!

아케이드 최초의 대전형 플라이트 시뮬레이션

최신 3D CG기술을 이용한 대전형태의 비행기 게임. 그것이 윙 워이다. 대전 형식은 2개로 나뉘어져있다. 1가지는 도그화이터 모드. 이것은 파워스로틀 등의 어려운 조작은 배제한 커멘드 입력에 의한 다양한 회피 패턴을 보여준다. 이 게임을 처음하는 사람이라면 이 모드가 좋을 것이다.

두번째는 익스퍼트 모드. 이것은 확실히 자유롭게(어느 정도 한계는 있지만) 하늘에서 싸우는 모드이다. 조작방법은 기체에 따라 미묘한 차이가 있으며 파워스로틀을 활용하여 커멘드 조작에 의한 회피기술 같은 것은 플레이어 자신이 기술을 만들어 내어 다양한 기술을 익히는 수 밖에 없다. 최고의 8 비행사를 목표로 자유를 원하는 여러분이라면 당연히 이 익스퍼트 모드를 선택할 것이다. 더군다나 VR버튼으로 시점을 바꾸며 전투에 임한다면 한층 더 재미를 느낄 것이다.

자유롭게 선택하는 두가지모드

게임의 전반은 8대에 의한 토너먼트전을 실행하고 제한 시간내에 상대의 게이지를 바닥내어 격추시키거나 TIME OVER일 때에 에너지가 많은 쪽이 승리하면 다음 시합에 출전하게 된다. 시합은 1 대 1로 치뤄지므로 '도그 화이트(DOG FIGHT)'가 기본으로 되어 있다.

그러나 플라이트 시뮬레이션에 대해 그리 잘 알지 못하는 초보자에게 갑자기 도그 화이트를 벌이라는 것은 너무 어려운 일이다. 그 때문에 윙 워에는 두가지 모드가 있다. 조작이 복잡하다던가, 상대가 보이지 않는다 등의 초심자들의 불만을 채워주는 것이 '도그 화이트'모드이다. 이 모드는 일정시간안에서 반드시 공격과 수비를 교차시키며 조작도 간단하게 되어 있다.(전기종 공통)

그러나 진행방향이 고정되어 있거나 기체에 별차이가 없다는 등, 조금 단조롭고 자유도가 작게 되어 있다. 이와 같은 상황이 싫은 사람은 익스퍼트 모드를 선택하는 것이 좋다.

익스퍼트 모드는 지역을 자유롭게 비행할 수 있으며 기체에 따라 전혀 다른 조종법으로 되어 있어 보다 리얼한 공중전을 즐길 수 있다.

8가지의 비행기중에서 하나를 선택

도그화이트 모드는 타이머와 밑에 경고표시가 나온다

각 기종 소개

기종	파일럿	국적
무스탕 (MUSTANG)	휴 아담스	미국
라이트닝 (LIGHTNING)	바넷사 배틀로	미국
아팟치 (APACHE)	데이브 맥마혼	미국
해리어 (HARRIER)	레이먼드 비숍	영국
제로 파이터 (ZERO)	텐노지 하야부사	일본
포커 Dr.1 (FOKKER)	맥스 폰 리히트휜	독일
웨어 울프 (WEREWOLF)	우라지밀 모스코비치	러시아
야크 141 (YAK 141)	이리나 로마네프	러시아

뉴소프트

건담 EX REVUE

박진감이 넘치는 대전형 건담게임 등장!

*아케이드 *반프레스토 *플레이중 *100원

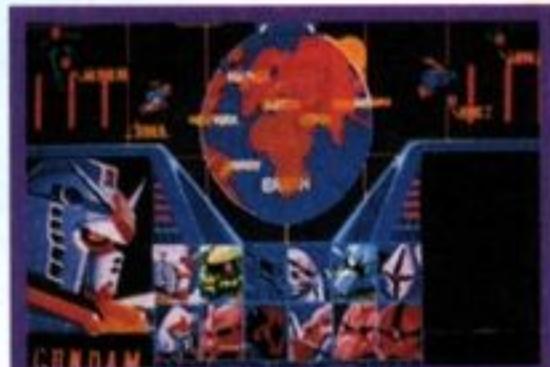
새로운 모빌슈트가 3개+오리지널 모빌슈트 1개가 첨가되어 파워 업. 전작부터 계속하여 등장하는 모빌슈트도 강력해졌다.

화려해진 그래픽!

모빌슈트 본래의 특성을 살린 게임이었던 전작은 움직임 화려한 기술이 그리 없었다고 해도 과언이 아니다. 그건 그런대로 넘어갈 수 있지만 역시 필살기는 화려한 것이 주목을 받기쉽다.

이번에 발매되는 〔건담-EX REVUE〕는 전작의 그래픽을 조금씩 남기고 플레이어가 통쾌감을 가질 수 있을 정도로 기술 전반을 다시 고쳐서 화려한 기술을 사용할 수 있게 하였고, 전작의 모빌슈트가 가지고 있던 좋은 점들은 그대로 살리고 있다.

선택가능한 모빌슈트는 12가지 형태의 다양한 모빌슈트. 새롭게 '앗가이'와 '갱', 그리고 '건캐논'이 추가되었다. 물론 전작과 같이 보스격의 모빌슈트도 존재한다. 이러한 모빌슈트들은 8방향 레버로 이동, 점프, 방어를 하고, 약, 중, 강공격에 던지기의 4버튼 방식을 채용하고 있다.

재미있는 기능으로는 현재 어느 방향으로 레버가 입력되고 있는지를 알 수 있다는 것이다.

선택 가능한 모빌슈트의 종류는 12개

건담 애니메이션의 한장면. 아므로의 건담과 샤아의 겔그그와 접전을 벌이고 있다

전작에서 변경된 부분

큰기술 계열이 레버에 의한 입력으로 사용할 수 있다는 것 외에 크게 달라진 것은 없다. 다만 던지기 기술이 추가되어 있고 뒤로 향하는 스텝이 추가되었다. 적이 접근할 때에 위험하다고 생각되면 뒤로 도망갈 수 있고, 어떤 기술을 사용한 다음에 접근하여 적을 던지는 전법도 가능하다. 건담이라는 '모빌슈트의 전투'라는 느낌에서 '대전'이라는 색이 더욱 짙어지게 되었다.

기술 이외에도 다소의 변경점이 있다. 바로 '기절 상태'라는 개념이다. 이 상태가 되면 머리의 주변에 마스코트인 하로가 돌고 있는 화면이 나타나게 된다.

그러면 새로운 시스템이 추가된 새로운 건담. 그 주역들의 파일럿과 기술들을 소개한다.

RX-78 건담

파일럿 : 아므로 레이

형식번호 RX-78. 물론 파일럿은 아므로 레이이다. 사진을 보는 것 만으로는 알 수 없지만 많은 점이 변경되어 있는 것같다. EX가 되어서 크게 바뀐 것은 기술이 보다 박력있게 변했다는 것. 특히 빔샤벨을 사용하는 기술에 주목했으면 한다.

RX-77-1 건캐넌

파일럿 : 카이 시덴

세일러가 탑승하는 건담이 없어지고 '카이 시덴'이 탑승하는 건캐넌이 등장하였다.
양어깨에 부착된 캐넌을 주무기로 한 공격은 강렬하고 여기에 장점으로는 움직임이 더욱 자유롭게 됐다는 것이다. 강력한 모빌슈트로 탈바꿈되어 있다.

MS-06S 자크(샤아전용)

파일럿 : 샤아 아즈나블

이번에도 샤아전용의 자크가 등장한다. 양산형의 자크와 다른 점은 '스파이크 어택'에 있다. 이것은 일순 화면의 구석으로 간 다음에 태클을 하는 기술. 공격과 방어일체형의 큰기술이다. 원거리 공격무기로는 '자크 머신건'이 있다.

MSM-07 즈고크 - 파일럿 : 일반병사

자크와 같이 샤아전용과 별차이가 없는 것이 바로 즈고크이다. 이런 식으로 생각한다면 샤아전용의 즈고크와 똑같아야 하지만 이러한 것에 개성을 가지게 하는 것이 '건담-EX REVUE'의 특징이다. 이 즈고크에는 손목부분을 고속으로 회전시켜, 연발로 상대를 공격하는' 스크류 크로우'와 자신의 몸체로 돌격해 공격하는 '헤드 어택' 등이 있다.

MS-06F 자크(양산형)

파일럿 : 일반병사

이 게임에 등장하는 캐릭터 중, 진짜 데이터 상으로는 최고로 약한 캐릭터인 자크이지만 여기는 게임이므로 대등하게 싸울 수 있도록 밸런스가 맞춰져 있다. 발쪽에 부착되어 있는 '자크 미사일'로 상대를 몰아넣고, 같은 자크기종이지만 샤아전용에는 없는 '더블 스핀킥'에 의한 박력있는 대기술이 사용가능하다.

MSM-04 앗가이-파일럿 : 일반병사

모빌슈트는 육상이나 해상으로 따로 나누지 않고 사용방법에 따라 강력해질 수 있을 것이다. 역시 주목할 만한 것은 즈고크보다도 크고 긴 손톱일 것이다. 이 긴 손톱에 의한 대기술은 전부 강력하다. 이렇게 '빠른 움직임이?'라고 생각할 정도의 '버티칼 크래쉬'와 화면위에서 공격해오는 '파워 크로우'등의 기술을 가지고 있다.

MS-07B 그프 - 파일럿 : 란바.랄

전작에서도 의외의 공격을 지니고 있어 사용하는 사람이 많았던 모빌슈트로서 이번에도 대단히 많이 쓰일 것같은 모빌슈트이다. '숏건'은 언제나 지니고 있는 원거리 공격이지만 '샌드 워프'는 한번 땅속으로 사라져 버리는 대기술.

MS-14S 겔그그(샤아전용)

파일럿 : 샤아 아즈나블

겔그그는 전작과 마찬가지로 샤아전용과 보통형태의 2가지가 있다. 그러나 이 2가지 타입의 기본 성능은 같기 때문에 즈고크와 같이 기술을 보고 선택하면 된다. 샤아 전용에서는 '빔 라이플', '제로 크래쉬'라는 기술이 있다.

MS-09 돔 - 파일럿 : 가이아

전작에서는 호버링에 의한 공격이 특징이었던 돔. 이번에는 스피드가 있는 대기술을 사용할 수 있도록 되었다. 그리고 무엇보다도 무서운 것이 '제트 스트림어택'이다. 1대밖에 없는 돔이 이 기술을 사용하면 갑자기 3대로 변하여 돌격해온다. 과연 어떻게 대처해야 할지?

MS-14A 겔그그

파일럿 : 일반병사

색깔은 다르지만 기본 성능은 같은 겔그그. 기술의 사용에 따라 사용하기쉽거나 강하게 되는 등의 잇점 때문에 자신의 공격스타일에 맞추어서 선택하는 것이 좋다. 이 보통 겔그그는 〔백열뚫기〕와 〔그랑카터〕 등의 베어버리는 기술이 많다.

MSM-07S 즈고크(샤아전용)

파일럿 : 샤아 아즈나블

팔앞에 달려 있는 커다란 손톱이 강력한 무기인 '즈고크'. 이것이 샤아전용이 되면 더욱 높은 성능을 발휘할 것이다. 샤아 전용의 즈고크가 사용하는 기술은 손톱을 살린 '파워 크로우', 기동력을 살린 '대쉬 크로우' 등이 있다.

MS-15 갱- 파일럿 : 마크 · 베

공격력에 특히 중점을 두어 개발된 것이 바로 이 모빌슈트이다. 그것도 단 한대만 제조된 희귀한 모빌슈트로서 파일럿는 TV판에서 등장했던 '마크베'이다. TV판에서는 의외로 쉽게 격파당했지만 게임에서는 그리쉽지 않을 것이다. 미사일을 내장한 실드와 빔샤벨이 있기 때문에 공격에 공격을 거듭할 수 밖에 없는 캐릭터이다.

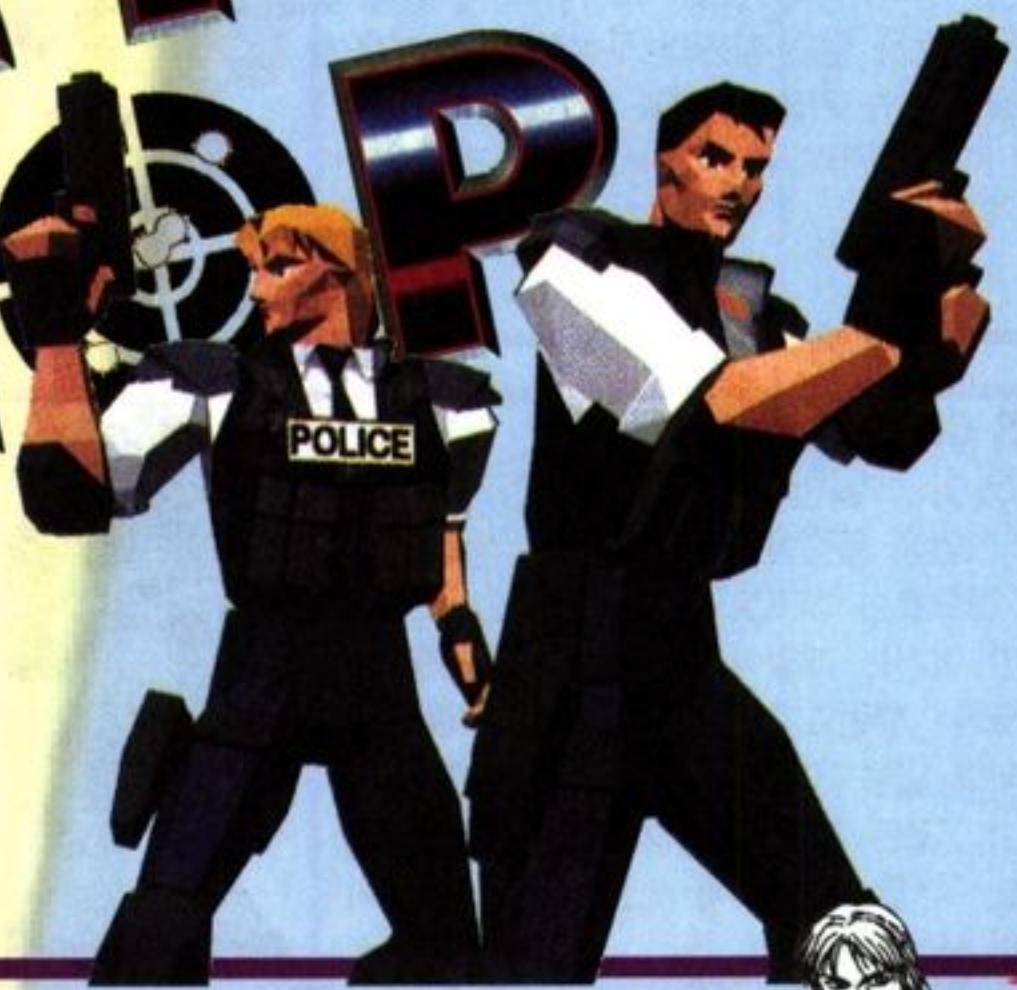
*이상이 게임시에 사용할 수 있는 모빌슈트이다. 이후는 게임으로 즐겨보기를...

뉴소프트

버철캅

VIRTUA COP

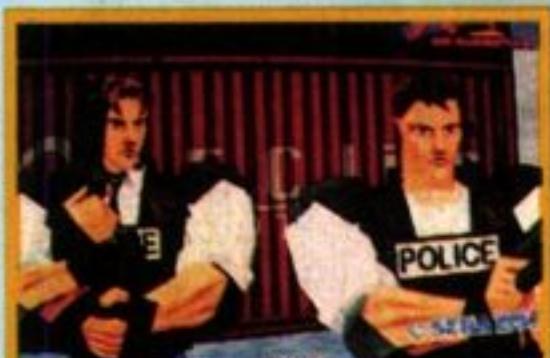
*아케이드 * 세가 * 발매일 미정*플레이 요금 미정

3D CG폴리곤을 구사하여 개발되고 있는 버철 캅. 이번에는 스테이지1까지의 화면사진과 캐릭터에 관한 것을 공개한다! 개발현황도 양호하여 9월하순에 개최된 AM쇼에서는 완성버전을 출전하기도 했었다. 스토리에서 무대배경에 이르기까지 현재까지 결정된 모든 것을 공개하도록 하겠다.

버철 시티란?

무대가 되는 버철 시티는, 거대기업 EVL사가 계획한 프로젝트에 의해서 새롭게 부각된 워터 프론트 인공도시이다. 그러나 이 버철시티 계획에는 극악한 음모가 도사리고 있었다.

이 시대에서 자유롭게 소유하도록 되어 있어서 일반적인 민간인들도 소유하고 있는 총을 중심으로한 무기산업에 손을 뻗어 언더그라운드 무기수요를 충족시켜서 총화기의 일대 블랙 마케트를 만드는 것이었지만, 그안에 존재한 진짜 계획은 숨겨져 있었다.

ELV사 앞에서

주인공은 레이지 & 스마티

폴리곤으로 그려진 레이지와 스마티

1P/레이지
(본명은 마이크 허티)

언제나 행동이 앞서서 문제를 일으키는 트러블 메이커로 서장에게는 눈에 가시같은 존재이지만 야성에 가깝다고도 말할 수 있는 총의 직감에 의한 탐사력을 가지고 있다.

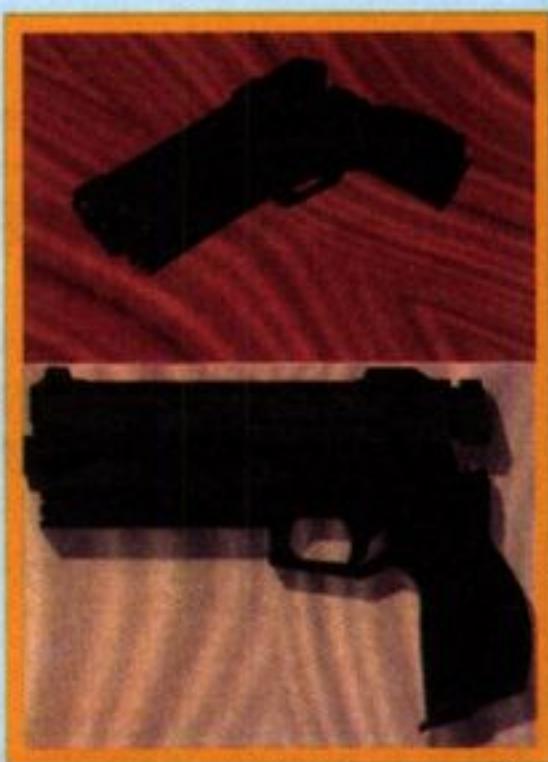
2P/스마티
(본명은 지미 크루스)

레이지와는 버철 시티 제2부에 배치된 이래부터 알게 되었다. 레이지의 과격함과는 대조적으로 냉정한 두뇌플레이형. 그러나 악을 증오하는 정의감과 건슈팅 실력은 그에게 비교할 자가 없다.

스마티의 형은 총기 밀매 조직의 함정에 빠져서 억울한 누명을 쓰고 투옥됐으며, 스마티는 누명을 풀려고한다.

버철 캅의 세계

〔버철 캅〕은, 근 미래의 가상도시인 버철 시티가 무대가 된다. 경찰관은 다양한기술의 혁신에 의해서 장비면에 있어서는 현재와 다르다.

사용하는 총은 물론이고, 장착자의 시계주변에 나타나는 화기류를 자동적으로 감지하여, 위험한 경우에 〔사이트〕에 의해서 그것을 알려주는 고글 타입의 하이테크 디바이스 등을 장비하고 있다.

레이지와 스마티가 사용하는 무기. 사진에 'ANNEX ARMS'라고 쓰여 있다

EVL사의 야망을 무너뜨려라!

레이지의 아버지도 레이지와 같은 버철 시티 제 2부서의 우수한 형사였지만, 버철 시티에서 대대적으로 활동하고 있던 총기 밀매 조직이 추적끝에 EVL사와 관계가 있다는 증거를 손에 넣지만 그 때문에 조직에 의해서 살해당하고 만다.

그러나 그의 아버지는 조직의 단서를 남겨 놓았다. 그것은 원거리에서 망원 렌즈로 어렵게 잡은 1장의 사진으로, 그 사진에는 조직의 리더격으로 수배되었던 '공'과 같은 조직의 현 리더인 '킹'. 더욱 놀라운 것은 잔인하기로 소문난 국제적 테러리스트 '죠 팡', 그리고 마지막으로 이들을 조종하고 있는 배후의 인물(실은 EVL사의 사장)이 함께 찍혀 있었다.

그래서 두사람은 이 단서를 중심으로 단독 수사를 하던중 드디어 공의 지휘하에 이뤄지는 총기 밀매 유입 계획의 정보를 손에 넣게 된다.

둘은 총기의 밀매가 진행되고 있는 버철 부두로 향하게 되는데…

위험하다! 빨리 쏘지 않으면 당하고 만다

이렇게 멀리있는 적도 맞힐 수 있을 것인가?

화면중앙의 트럭에서 사람들이 많이 나타나고 있다. 신나게 쏘아보자!

팔과 다리. 어느 부위라도 총으로 맞힐 수 있다

버철부두의 지도

인질들이 위험하다!구출하자!

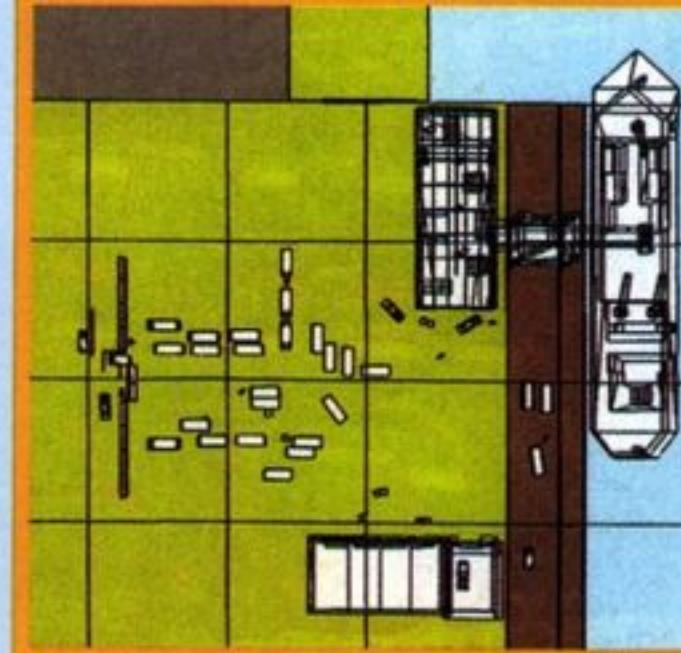
창고에서 돌연, 트럭이 출현!

긴급출동! STAGE1 부두
버철 부두를 노려라!!

버철 캅의 최초 스테이지가 되는 것은 부두. 주인공인 레이지와 스마티가 이 부두에 도착하면 부두의 안쪽에서 정박중이던 화물선에서 무기가 들어있다고 생각되는 컨테이너를 하역하는 것이 보인다.

이 스테이지1은 그 무기 하역작업을 저지하는 것이 목적이다.
스타트 지점은 부두 게이트의 입구에서 시작한다. 초기에는 아직 게임을 시작한 상태이기 때문에 적은 1명씩밖에 나타나지 않는다. 기본적으로는 록온 사이트의 움직임도 느리기 때문에 특별한 일이 없는 한은 적에게 맞을 염려는 없다.

게이트를 돌파하면 정면에서 트럭이 나타나서 적이 대량으로 증가하게 된다. 조금은 거리가 멀지만 총에 맞으면 쓰러지게 되어 있으므로 쉴새없이 쓰러뜨리자. 여기를 통과하면 이번에는 컨테이너가 밀집되어 있는 장소에서 총격전이 벌어지게 된다. 이 부근에서 적의 공격도 극심해지게 되는 것이다. Scene 1을 클리어하고 Scene2에 들어서면 우선 창고안에서 트럭에 탄 남자가 도망가는 것을 볼 수 있다. 어쩌면 이녀석이 스테이지 1의 보스'공'일지도. 이 도망가는 녀석을 추격하다 보면 다른 창고에 도착하게 되고, 안으로 들어서게 되면 적과의 또다른 총격전이 벌어지게 된다.

창고에서의 사투를 끝내고 뒷 문으로 도망간 녀석을 추격하면 밀수에 사용된 화물선 앞으로 나오게 된다. 여기가 스테이지1의 마지막 장. 스테이지의 보스 '공'는 머신건, 로케트 런처 등 강력한 무기로 공격해 오기 때문에 가급적이면 상대에게 공격할 틈을 주지 말고 쏘고 또 쏘자.

1플레이로 한명이 즐기는 것보다는 두사람이 같이 하는 것이 게임의 진행도 쉬워지므로 2플레이로 즐기는 것이 더욱 재미있을 것이다.

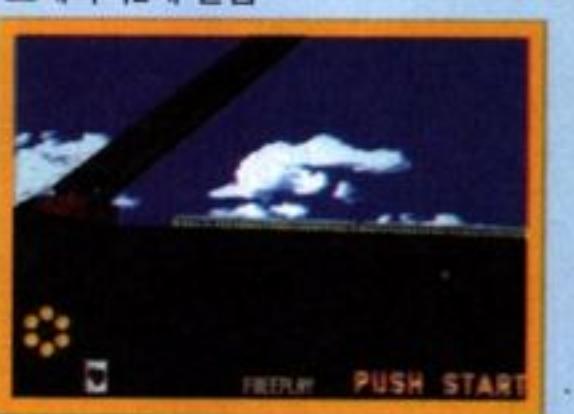
공을 쓰러뜨리면 조직이 밀수한 무기를 숨겨뒀다고 하는 버철시티 교외의 토건현장에 관한 정보를 들을 수 있다.

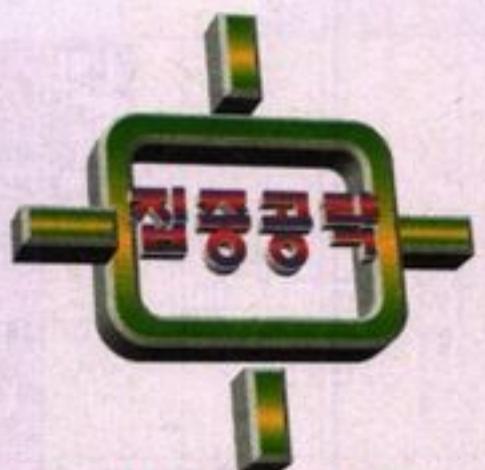
스테이지1은 3개의 Scene으로 구성되어 있고 3번째 장면에 등장하는 보스 공을 쓰러뜨리면 스테이지1은 클리어하게 된다.

적이 노리고 있다! 재빨리 대응하지 않으면…

창고안에 잠입

스테이지2에 돌입

갑자기 아래에서 뛰쳐나온다!

여기가 보스와의 대결 에리어이다. 대체 어떠한 보스가 등장할지?

집중공략

아머드 워리어즈

*아케이드 *캡콤
*플레이요금 100원 *발매중

누구라도 〔거대 로보트를 조종해보고 싶다!!〕라는 생각을 한번쯤은 해보았을 것이다. 그런데 액션 게임의 대명사 '캡콤'이 그 생각을 간파라도 한듯 드디어 실현시켰다. 그것도 최고의 완성도를 보이며...
이 〔아머드 워리어즈〕는 종래 액션 게임에서는 맛볼 수 없었던 스피드감과 파워풀한 통쾌감이 쉴새없는 흥분으로 플레이어를 매료시킬 것을 자신한다.

스토리

서기2281년, 반세기에 걸쳐 계속되었던 지구 연합군과 라이아공국과의 항성간 통치권을 놓고 겨루던 전쟁이 그 끝을 고하였다. 그러나 평화는 길게 가지 못했다. 휴전협정으로부터 1년후, 완전한 전사가 되기 위해서 스스로 자신의 몸을 사이보그로 바꾼 라이아 공국군대령 '아즈라엘'이 수천명의 사이보그 군대를 이끌고 라이아공국을 향해서 선전포고한 것이다. 그들은 군에서 강탈한 기동병기로 라이아의 수도 멜키드를 습격, 민간인들을 끌고가기 시작했다. 라이아로부터 긴급통신을 받은 지구연합정부는 최신예 기동병기로 편성된 엘리트부대 '블러디 아마'를 중심으로한 군대를 편성하여 적 사이보그 부대의 격퇴와 민간인의 구출을 목적으로 하는 라이아성 파견을 결정하였다.

그러나 이 작전의 진상은 적군대를 격퇴한 후 혹성 라이아에 군대를 주둔시켜 그대로 라이아 전지역을 제압하는 것이 목적이었다. 물론 이 사실은 일반에게 공개되지 않았다.

서기 2282년 10월.

지구연합군, 라이아 성으로 전투강하개시.

인류사상 제일 강렬한 전투의 막이 지금 열리고 있다...

바리언트 아머란 무엇인가?

287년후의 리얼한 현실

능력강화형 기동외골격-한마디로 말하자면 파워 어시스트 슈트에서 발달한 MSW(맨 실루엣 웨폰-인간병기라는 뜻)는, 대파괴전을 제외한 격전지에서 점령, 또는 제압을 주목적으로 개발된 것이다. 기본 컨셉트는 한정된 조건속에서 일당백의 일인부대로 병사개인단위의 전투능력이 비약적으로 높아지는 것에 주안점을 두고 있다.

현재 주류를 이루고 있는 것은 AEX(Armored Executioner)라고 불리우는 보행전차이다. 그리고 MSW의 최신예 모델이 'V-AEX(Va-

riant Armored Executioner)로 일명 VA(VARIANT ARMOR)로 줄여서 칭하며 변형이 가능한 타입을 나타낸다. 기체의 일부를(혹은 전부)변형이 가능하게 하는 것보다 사용가능한 각종 공격무기를 내장시켜 단체적인 운용범위의 확대도 노리고 있다.

바리언트 아머의 웹폰시스템

여기에서는 바리언트 아머가 어떻게 각 파트를 장착하여 강화되어 가는가에 대해 설명하도록 하겠다.(나중에 다시 언급하겠지만 이 게임에 등장하는 바리언트 아머를 파워 업시키는 파트 조합의 수는 총 105가지나 된다)

바리언트 아머의 기본적인 것은 우선 머리부분과 모체가 되는 몸체부분은 교환되지 않는다는 점이다. 즉, 팔과 후부에 있는 발칸, 그리고 다리부분만이 교체가 가능하다는 것이다.

좀 더 자세하게 설명하자면 팔쪽으로 교체가 가능한 파트의 수는 기본적인 노멀파트를 제외한 5가지이며 다리부분 역시 기본적인 파트를 제외한 3가지가 더 존재한다. 그리고 마지막 파트라고 할 수 있는 발칸의 종류는 무려 7가지나 된다. 여기서는 〈표 1〉을 참고로 한 전투의 중심을 이루는 팔부분의 파트에 관해서만 설명하도록 하겠다.

* Arms

레이저 블레이드 : 이름 그대로 공격의 범위는 짧지만 적을 단숨에 베어버릴 수 있다.(물론 보스급의 캐릭터는 불가능) 그리고 레이저 블레이드의 기술로는 '선더볼트 스워드'가 있는데 팔부분의 파트에 관한 모든 기술이 다 그렇지만 이 경우에는 포스를 모으는 시간에 따라 파워와 길이가 달라지게 되어 있다.

실드 캐논 : 이 파트의 경우에는 방어와 공격을 번갈아가며 할 수 있는데 방어를 하려면 펀치 버튼을 누른 상태에서 레버를 역방향으로 움직이면 된다. 그리고 숏의 연속발사가 가능하기 때문에 멀리 떨어져 있는 거리의 적을 공격하기에는 안성마춤이다. 실드 캐논의 기술로는 '스플리트 캐논'이라는 기술이 있는데 한번에 5발정도의 캐논을 연속으로 발사하는데 발사가 끝날 때까지 움직이지 못한다는 단점이 있다.

데스 드릴 : 데스 드릴이라는 파트는 바리언트 아머가 장비할 수 있는 파트중에서 2번째로 강력한 것으로 펀치 버튼의 연타를 이용하여 적을 분해해 버릴 수 있다. 기술로는 6발의 미사일을 발사하는 원거리 공격이 있다.

포스 크로 : 이 포스 크로는 그 모양대로 적을 잡아서 꽉 쥐어버리는 파트이다. 멀리 떨어져 있는 적에게까지 공격이 유효하기 때문에 라이프 게이지의 소모가 심한 상황에서 좋은 파트라고 할 수 있다. 기술로는 '햄머 크러쉬'라는 아주 무식한 기술이 있다.(적을 잡아서 땅으로 2~3번 내리찍는 기술이다)

체인 스파크 : 이름에서 느껴지듯이 전기 방전에 의한 적을 공격하는 파트이다. 5가지의 파트중에서 제일 위력적인 파트로 기술 역시 최고라고 할 수 있는 일렉트릭 봄버를 가지고 있다. 일렉트릭 봄버는 거리의 범위와 무관하며 모으는 시간에 따라 파워가 달라진다. 더우기 일렉트릭 봄버를 모으는 시간은 물리공격에 전혀 상관을 받지 않으며 적을 잡아두는 일도 가능하다.

아머드 워리어즈의 기본공격 기술

대부분의 캡콤 게임들이 그렇지만(횡스크롤 액션 게임들만) 기본적으로 펀치에 의한 3연발의 연속기술이 있고 버튼을 이용한 필살기(라이프가 줄어든다는 것이 흠이지만)가 설정되어 있다. 그러한 고정적인 부분은 이번 아머드 워리어즈에서도 예외는 될 수 없다. 단, 지금까지 기본적인 것을 약간 변환한 것이 어떻게 보면 새롭다는 느낌이 들 수도 있다.

대쉬기술 : 대쉬기술는 레버를 한 방향으로 2번 입력한 다음에 펀치 버튼에 의해 이루어지는 기술로 대쉬기술의 효과시간이 길기 때문에 상당히 위력적인 기술로 사용할 수 있다.

원거리 어택 : 기본적인 공격으로는 효과가 없는 원거리의 적을 공격할 때 사용하는 기술이다. 펀치 버튼을 누름과 동시에 레버를 적이 있는 방향으로 1회 입력하면 사용 가능하다.

메가 크러쉬 : 이 기술은 적에게 잡혔을 경우나 포위되었을 경우에 사용하는 기술로 기체를 중심으로 원형의 에너지막이 형성된다. 사용방법은 A+B.

슈퍼 메가 크러쉬 : 이 경우에는 메가 크러쉬와는 달리 화면안의 모든 적들에게 큰 충격을 주는 완전 공격형 필살기이다. 라이프의 소모가 메가 크러쉬보다 강하며 착지시에 공격을 받을 수도 있다. 사용방법은 B+C.

* 이 게임에서는 합체 공격이라는 무적의 공격패턴이 있는데 이 공격을 사용하려면 각 미션에 존재하는 통신기 아이템을 손에 넣어야 한다.

아머드 워리어즈의 4대 포인트

오리지널 로보트를 빌드 업

쓰러뜨린 적의 파트를 장비하여 자신만의 오리지널 로보트를 만들어 낼 수 있다. 팔

부위와 다리부분의 웨폰 팩의 조합은 무려 105가지가 가능하다.

적의 무기로 파워 업한다!

적을 쓰러뜨려 손에 넣을 수 있는 무기 파트는 강력한 무기들이 다수 준비되어 있다.

플레이어가 조종하고 있는 로보트의 일부분을 해체시키고 적의 무기를 장비하면 파워 업이 가능해 더욱 화려하고 통쾌한 공격이 가능하게 된다.

최대 3인 플레이로 초합체공격!

이 게임은 최대 3인동시 플레이가 가능하며 2인이상 플레이한다면 대 보스전에서 화면을 가득 채우는 초거대 로보트에게 변형 합체하게 된다!

드라마틱한 스테이지 구성

플레이중에 리얼타임으로 진행되는 애니메이션 데모와 고속스크롤의 슈팅 스테이지 등, 게임 장면은 박진감 넘치게 전개된다.

AEX-10M 브로디아-강습공격TYPE (스트라이크 어택커)

브로디아의 밸런스 레벨
이동속도 :4
공격력 :4
공격사정권 :5
장탄수 :3

제프의 탑승기로서 차기 주력표준기의 테스트기가 된 기체. 근접 격투전용의 어택커로 개발되어 전체적인 밸런스는 표준형이다.

레이 터너 대령

2254.1.31생
혈액형 : RV
신 장 : 192cm
체 중 : 72kg
국 적 : 라이아성
콜사인 : 저스티스

라이아공국과의 휴전협정이 결정된 후, '영원한 평화의 대사'로 파견된 군인. 한편으로는 냉철한 전략가이기도 하다. 성격은 부드럽고 온화하며 그는 언제나 가족의 사진을 품에 가지고 생활한다.

강철과 실리콘의 황야로 달려나가는 4인의 전사

제프 퍼킨스 중령

2260.8.15생
혈액형 : B형
신 장 : 184cm
체 중 : 78kg
국 적 : 아메리카
콜사인 : 러쉬

지구연합군 남반구방면의 군에서 시작한 이래 VA격투전의 천재로 불리워지게 되었다. 직선적인 성격으로 무능한 상관을 폭행하여 강등당한 후에 최전선으로 보내지는 몸이 된다. 본 작전에서는 리더격인 존재.

SVA-6L 레프토스-지원공격형(에스코트 어택커)

레프토스의 밸런스 레벨
이동속도:6
공격력:2
공격사정권:6
장탄수2

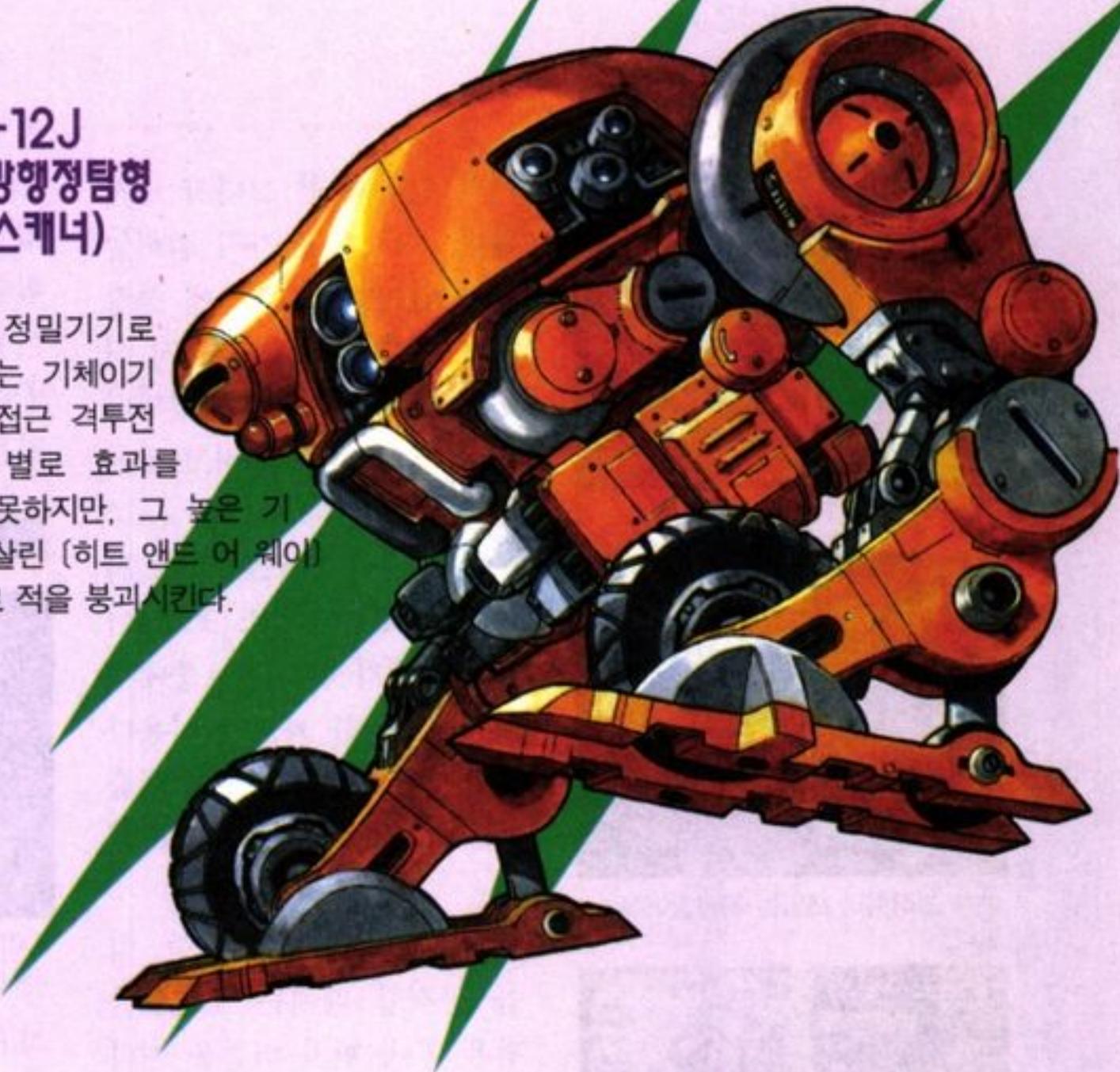
이전에는 혹성 라이아 군의 기체였으며 지금은 지구연합군에 소속되어 있다. 장갑 자체를 프레임으로서 구동계와 직접 연결하였으며 그에 따른 경량화에 의해서 고속전투가 가능하게 되었다.

그렌 리드 소위

2247.2.12생
혈액형 : O형
신 장 : 216cm
체 중 : 137kg
국 적 : 캐나다
콜사인 : 그레이

제 13특수부대 통칭 (사신대)의 유일한 생존자. 그 당시에 부하와 동료 모두를 잃은 그는 더이상 자신의 부하를 잃고 싶지않다고 생각하고 있다.
끊임없는 연습형 파일럿으로 본부대의 부대장이다.

AEX-12J 포디-강행정탐형 (픽토 스캐너)

전신이 정밀기기로 되어 있는 기체이기 때문에 접근 격투전에서는 별로 효과를 거두지 못하지만, 그 높은 기동성을 살린 (히트 앤드 어 웨이) 전법으로 적을 붕괴시킨다.

AEX-10H 가르딘-장갑공격형(스트라이크 보머)

가르딘의 밸런스 레벨
이동속도 : 2
공격력 : 6
공격사정권 : 2
장탄수 : 6

말 그대로 보행전차라고 할 수 있는 기체이다. 본체외에 팔부분에도 전용 제네레이터를 내장하고 있기 때문에 압도적인 파괴력을 지니고 있다.

사라 화이트소령

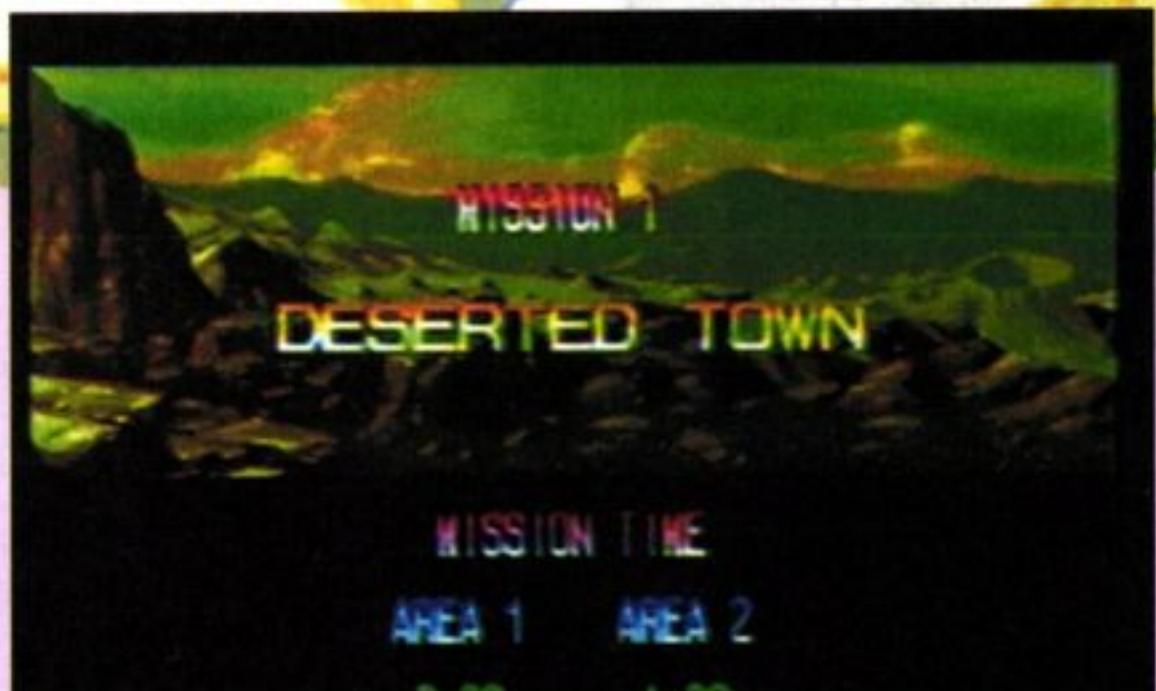
2262.12.3생
혈액형 : A
신 장 : 156cm
체 중 : 40kg
국 적 : 프랑스
콜사인 : 세이렌

라이아인 아버지와 지구인 어머니 사이에서 태어난 라이아하프인. 절대로 남에게 지지않으려는 그녀의 성격은 남자에게 그점이 더욱 강하다.
또한 한편으로는 최전선의 스타로 불리우기도 한다.

각 에리어와 미션공략

MISSION 1 : DESERTED TOWN

플레이어를 선택한다.

라이아혹성으로 파견되는 일행들

미션1

AREA 1

최초 미션으로의 돌입

메가 크러쉬의 쓰임은 자기방어에 있다.

적을 쓰러뜨리고 그 파트를 장비하여 기체를 파워 업시키자

이곳은 이 게임의 최초 미션이기 때문에 적의 출현이 그다지 많지 않으며 각 에리어의 길이 또한 그다지 길지 않다. 여기서 한가지 밝혀둘 것이 있는데 각 미션에 등장하는 일반병사들은 그다지 신경쓰지 않아도 된다.(한마디로 무대효과 소도구라고 말할 수 있다)

이 곳에서 최초로 얻게 되는 파트로는 '데스 드릴'이 있는데 5가지의 파트중에서 2번째로 강한 파트가 나온다는 것만 보아도 이 곳이 연습용 에리어라는 것을 알 수 있다.

데스 드릴을 얻고난 후, 적을 공격할 때에는 포인트를 잡은 후에 펀치 버튼을 연타하는 것이 좋다. 일격에 적을 파괴하기에는 펀치의 연타가 절대적이기 때문이다.

데스 드릴을 이용하여 적을 공격할 때 후방에서 적이 공격한다면 펀치의 연타를 중단하고 레버로 기체를 돌린 뒤에 다시 펀치 버튼을 누르면 된다.

AREA 2

기다렸다는 듯이 자신의 기체에 탑승하는 아즈라엘

사라져 버리는 아즈라엘

데스드릴의 공격시에는 버튼을 연타하지 말자

에리어 2는 미션 1의 보스가 등장하는 곳이다. 에리어 1에서 초반에 나오는 통신기를 손에 넣었다면 이곳에서 (물론 2인이상 플레이에만) 합체공격의 모체가 되는 유니트를 보급받을 수 있을 것이다. 합체하면 약 60초정도 무적이 되므로 적에게 피해를 받지 않으며 공격을 가할 수 있다. 그러나 타점과 포인트가 잘 잡히지 않기 때문에 적에게 많은 손상을 입힐 수 없으므로 우선은 일반적인 적들보다는 보스를 중점적으로 공격하도록 하자.

이곳의 보스는 그다지 위력적인 공격을 하지 않지만 데스 드릴을 이용한 접근전을 벌일 때에는 보스가 반격할 확률이 높으므로 버튼 연타를 이용하여 공격하지않는 것이 좋다. 만약, 보스에게 반격을 받는다면 데스 드릴파트가 해체되게 되는데 완전히 없어지는 것이 아니므로 다시 장착할 수 있다.

보스를 격파하면 라이아 공국군인 '아즈라엘'이 기체를 버리고 후퇴한다.

MISSION 2:WIN BACK

라이아혹성에서 지구로 향하는 라이아공국군

미션2

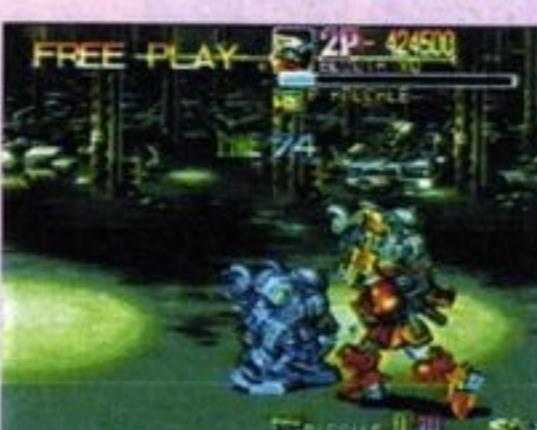
AREA 1

다시 지구로 돌아온 플레이어

적의 공격에 의해서 파트가 떨어져 나간 바리언트 아머

양측에서 나오는 발칸부대는 주의하지 않으면 당하고 만다

드디어 본격적인 게임의 시작이다. 이곳은 에리어가 3개로 나누어져 있는 두번째 미션으로 적의 공격 또한 거세어졌다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

이곳에서는 메가 크러쉬의 사용빈도가 높아지게 되는데 이 기술은 역시 적의 공격에 의해서 위기에 몰렸을 경우 또는 적에게 붙잡혔을 때에 사용하도록 하자. 그 이외에도 적의 양측 공격에 몰렸을 경우에는 뛰어난 테크닉을 가지고 있지 않다면 슈퍼 메가 크러쉬를 사용하는 것이 좋을 것이다.

AREA 2

제한시간이 있는 곳이다. 일반적에게도 신중을 기하도록

중형급의 적에게 잡혔을 경우에는 메가 크러쉬를 이용하여 빠져 나오도록 하자

에리어 2는 활동할 수 있는 범위가 좁으며 또한 제한 시간이 있다. 제한시간은 충분하지만 플레이어가 1인일 경우에는 핀치에 몰릴 지도 모른다.

그러한 경우에는 가차없이 메가 크러쉬로 적들을 떼어놓은 후에 각개격파로 들어가는 것이 좋다. 그리고 이곳에서는 체인 스파크를 얻을 수 있으므로 일렉트로닉 봄버로 기체를 방어함과 동시에 적을 공격하자.

AREA 3

이곳의 보스는 수중에서 공격해오는 아그미스. 촉수에 의한 공격에 유의

에리어 2를 통과하고 나면 기체가 수중으로 들어서는 장면을 볼 수 있을 것이다.

수중에서는 역시 이러한 보스가... 라고 생각될 정도로 수중에 어울리는 보스인 아그미스는 완벽한 문어의 형상을 하고 있다. 촉수는 모두 6개로 촉수만 폭파시키는 것도 가능하다.

아그미스는 3가지의 공격패턴을 가지고 있는데 그 중에서 가장 공격적이며 위력적인 것이 촉수를 이용하여 찍어내리는 기술이다. 이 기술은 아그미스의 움직임을 살펴보면 피할 수가 있지만 평범한 움직임으로는 피할 수 없다. 회피시에는 반드시 대쉬를 이용하자.

MISSION 3:CHASE

미션3

슈팅 에리어에는 별다른 어려움이 없다. 욕심만 줄인다면...

AREA 1

이곳은 이 게임에서 2번 등장하는 슈팅 에리어중에 한 곳이다. 이곳에서는 기체가 자동적으로 대쉬를 하며 전진하고, 3개의 버튼 전부가 숏버튼으로 되어버린다.
상하로 이동하며 적들을 공격하도록 하자. 앞으로의 전진시에는 대쉬를 이용하도록.

또한 이곳에서는 중형급의 바리언트 아머도 등장하지 않으므로 쉽게 통과할 수 있을 것이다.

AREA 2

슈팅 에리어를 통과하고 나면 적의 공장 내부로 들어서게 된다. 이곳에서는 높아진 난이도만큼 캡콤사의 배려가 들어 있는데 그것이 아이템 박스이다. 아이템 박스를 파괴하면 그안에 들어있는 4가지의 파트중 한가지를 가질 수 있는데 가능하다면 체인 스파크를 선택하는 것이 좋다.

이곳에서 체인 스파크를 얻었다면 그다음 게임의 진행은 약간 쉬워지게 된다. 체인 스파크의 기술인 일렉트로닉 봄버를 이용하여 적들을 차례로 파괴하며 전진하자.

에리어 중반에 등장하는 아이템 박스를 파괴하면 공격형 파트4가지가 나오게 된다

중간보스인 토아터스는 대형급의 바리언트 아머이므로 기체방어에 유의하자

AREA 3

보스전에서는 변형합체로 싸워 나가는 것이 유리하다

너무나 쉬운 전투

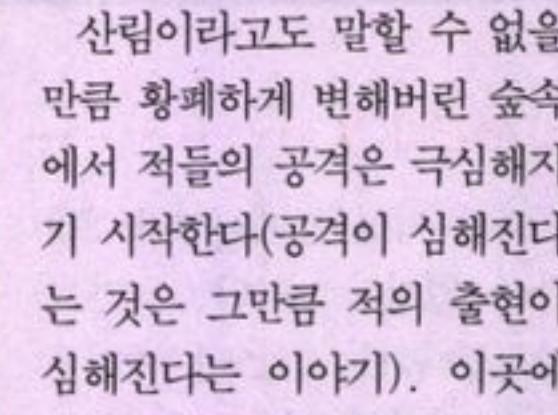
이곳은 다른 보스 에리어와 마찬가지로 제한시간이 1분 30초이다. 그러나 이제까지의 보스중에서 가장 큰 보스인 '라드'라는 대형 전차가 등장하므로(대형 전차가 뛰어다니기도 한다!) 변형합체를 한다해도 격파하는데 약간 시간이 많이 걸릴 것이다. 라드의 격파방법은 어렵지 않지만 라드가 워낙 큰 까닭에 파괴로 몰고가는데 시간이 많이 소모된다. 라드의 라이프 게이지가 얼마남지 않았다면 슈퍼 메가 크러쉬로 단시간에 끝내도록 하자.

MISSION 4:FORGOTTEN RUINS

미션4

일렉트릭 봄버의 기체방어 효과는 상당히 효과적이다

AREA 1

하부의 파트가 변경되면 대수어택 또한 달라진다

산림이라고도 말할 수 없을 만큼 황폐하게 변해버린 숲속에서 적들의 공격은 극심해지기 시작한다(공격이 심해진다는 것은 그만큼 적의 출현이 심해진다는 이야기). 이곳에서는 상당수의 플레이어들이 대다수의 동전을 잃어버릴 것

이 확실하다고 생각된다. 특히 이 게임은 캡콤의 게임치고는 라이프 아이템의 출현이 너무나 적기에 감히 쉽다고 말할 수가 없을 정도이다(그렇기에 수많은 희생자가 나오는 게임 메이커일지도...).

방법은 한가지! 대쉬어택을 이용하여 맹렬하게 공격하도록!!

AREA 2

프레임웨폰은 적의 공격을 방지하는 데에 최고다!

다수의 적이 출현하는 에리어 2. 이곳에서도 많은 라이프를 감소당할 것이다. 그러나 굴복하지 말고 적들의 파트중에서 레이저 캐논이라는 발칸대체 파트를 손에 넣도록 하자. 장탄수는 약 6발이지만 대단한 위력을 지니고 있으므로 플레이어의 기체를 지켜줄 것이다.

AREA 3

슈퍼 메가 크러쉬!...보스가 보이질 않는다...

미션 4의 보스는 흡사 영화 에일리언을 연상시키는 듯한 모습으로 행동패턴 또한 비슷하다. 이녀석의 공략방법은 다리부분의 파트가 뒷받침이 되어 주어야 하는데 이 경우에는 이동력이 뛰어난 '파워벅(이동력이 뛰어나니까)'이 제격이다.

보스전이 시작되기 전에 얻을 수 있는 다리부분파트이므로 반드시 얻은 다음에 보스와 대결에 들어가도록.

MISSION 5:RAILROAD IN FLAMES

미션5

AREA 1

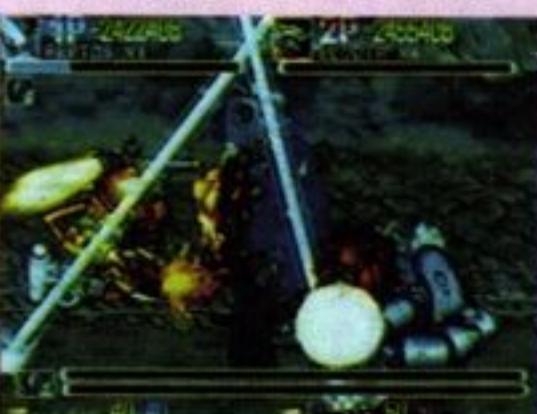
이번 미션은 에리어가 2개밖에 없다. 그러나... 라고 방심했다가는 보스인 헤리온에게 박살이 날 수도 있다. 우선은 에리어 1인 이곳에서 팔부분의 파트와 하부 파트를 장착하도록 하자. 에리어 1의 마지막에는 라이아 공국군의 '아즈라엘'이 신형의 바리언트 아머를 가지고 기다리고 있으니 중간 보스라 생각하고 상대하도록.

레프토스의 슈퍼 메가크러쉬에 쓰러지는 아즈라엘의 신형 바리언트 아머

이번에도 역시 사라지는 아즈라엘

AREA 2

슈팅 에리어의 중간 보스 트레인

헤리온의 강습공격은 위협적이다!

레프토스의 슈퍼 메가 크러쉬로 결정되는 헤리온의 최후!

이곳은 슈팅과 액션이 섞여있는 에리어로써 중간보스 트레인과 보스인 헤리온이 등장한다. 트레인까지의 격파는 미션 3과 같기 때문에 그다지 어렵지 않다. 다만 적을 파괴하기 보다는 방어한다는 개념으로 싸워나가면 된다.

트레인을 파괴하고 나면 미션 5의 보스인 헤리온과 대결하게 된다. 헤리온은 이름으로도 알 수 있듯이 프로펠라가 달린 바리언트 아머로 아즈라엘의 기체를 뺀다면 유일한 공중형의 바리언트 아머이다. 공략법은 헤리온이 강습하여 공격해올 때에는 메가크러쉬를, 일반 패턴의 경우에는 원거리 공격의 패턴이 좋다.

MISSION 6:TRUTH

미션6

대기하고 있던 라이라군의 바리언트 아머와 격돌!

AREA 1

이곳은 라이아 혹성의 사람들이 수용되어 있는 인체 연구소. 대기하고 있는 바리언트 아머들을 쓰러뜨릴 수만 있다면 전진에는 이상이 없을 것이다.

에리어의 제한시간은 4분. 주어진 시간안에 많은 적들을 쓰러뜨릴 수가 있을 것인가?

AREA 2

수용소내에서는 많은 민간인들을 구출해내는 것이 목적이다.

에리어 2에는 강력한 적들이 등장하지는 않는다. 다만 많은 적들이 등장할 뿐이다.

(인해전술식의 게임 진행은 싫어~!) 여기서부터는 잘 살펴보면 라이프 게이지 회복용의 아이템들이 자주 등장하는데 이것을 얻을 자신만 있다면 메가 크러쉬를 사용하면서 전진하도록 하자.

AREA 3

중간보스의 등장! 화면이 꽉차는구나!

이곳은 길이라고 말할 것도 없이 단 2칸의 공간에서 두대의 중간보스와 대전하기만 하면 된다. 이 두녀석은 덩치만 커다랄 뿐이지 특별한 공격력을 가지고 있지는 않다.

처음 대결하는 것이 아니기 때문에 파괴하는데에 그리 어렵지 않을 것이다.

AREA 4

아즈라엘의 최종전투! 최신형의 아머는 분신을 사용한다

이곳에서는 에리어 3에서 도망간 아즈라엘이 자신의 기체를 이용한 최종전투를 벌인다. 특히 아즈라엘의 기체는 파괴력이 강하기 때문에 접근전은 불리하다. 그리고 아즈라엘과의 전투시에 만약에 체인 스파크가 있다면 일렉트릭 봄버를 사용하지 않는 게 좋다. 가능하다면 접근전을 피하고 원거리 공격으로 적을 물리치도록.

FINAL MISSION:STARRY OCEAN

화이널 미션

함교의 포대는 슈퍼 메가 크러쉬로 파괴하자

데스드릴을 이용하여 적을 밀어붙히자!

다수의 적이 등장할 때에는 슈퍼 메가 크러쉬를 사용하자

최종보스 브레인의 등장!

보스제거 제한시간이 있다! 시간은 100초

브레인의 최종발악! 변형 합체하여 공략하자!

화이널 크러쉬! 슈퍼 메가 크러쉬로 결정타를!

라이아 혹성에 평화를 되찾아준 일행들은 아즈라엘의 죽음으로 모든 전쟁이 끝날 것이라고 생각했다. 그러나 아즈라엘을 뒤에서 조종하던 '브레인'이 돌연 지구를 공격하기 위해서 발진한 것이다.

제프와 그의 동료들은 최종전투를 위해서 브레인의 전함에 올라서게 된다.

이곳은 화이널 미션답게 동전 하나로는 거의 클리어하기가 불가능하다고 할 수 있다. 많은 적들의 등장과 슈퍼 메가 크러쉬의 남발로 라이프 게이지를 소모하기가 쉽다! 이곳을 격파하는 것은 플레이어의 실력에 달렸다.

*엔딩

브레인에게 결정타를 날리는 지오

폭팔하는 함정에서 탈출하는 대원들

감격의 엔딩이다

모두같이 기념사진을...

현장취재

제 25회 '94 한국 전자쇼를 가다!

차세대 게임의 열띤 홍보전!

한국 전자산업의 현주소와 미래를 한 눈에 알아볼 수 있는 제 25회 한국 전자쇼가 KOEX에서 개최되었다.

이번 전자쇼는 국내 멀티미디어 발전상을 한눈에 볼 수 있었으며 그 중에서 차세대기 게임기의 홍보전에 한국 게임산업의 미래를 점칠 수 있었다.

금성사의 3DO, 삼성사의 슈퍼 32X와 새턴 등 차세대 게임기를 직접 플레이해 볼 수 있어 게임관계자와 게임팬들의 발길을 멈추게 했다.

금성사

하이미디어로 멀티미디어 시대 개막을 준비하고 있는 금성사는 3DO와 CD I 등을 전시하였다.

금성사의 3DO, 금성의 마크가 자랑스럽다

금성 하이미디어세계로의 초대

게임기능은 물론 멀티미디어 기능까지 갖춘 3DO. 직접 조작해 보기 위해 많은 사람들이 줄을 섰다

삼성사

게임팬들의 최대 관심을 모으고 있는 차세대기 슈퍼 32X, 새턴 하드웨어와 소프트웨어가 공개되었다. [버철화이터]를 새턴으로 즐길 수 있게 되다니! 꿈만 같다!!

슈퍼 32X의 [버철레이싱]을 플레이할 수 있었다

예쁜 부스걸이 새턴의 버철화이터를 설명하고 있다. 보는 사람의 눈이 화면이 아닌 이 언니한테 쏠렸다

현대전자

현대전자는 컴퓨터, 오디오, 비디오 기능을 갖춘 CD-VISION으로 많은 관람객의 눈길을 모았고 기존의 슈퍼컴보이와 컴보이만을 전시해 현대는 과연 어떤 차세대기를 내놓을 것인가하고 궁금해 하던 게이머들에게는 아쉬움을 남겼다.

CD-VISION을 조작해 보기 위해 신세대들이 장사진을 이루었다

기존의 슈퍼컴보이와 컴보이를 조작해 볼 수 있었다

컴퓨터 게임 산업의 개념 및 필요성

컴퓨터 게임이란 PC 게임, 비디오 게임, 아케이드 게임, 기타 버철 리얼리티 게임이나 통신용 게임을 포함하는 머드 게임 등과 같이 컴퓨터의 기능을 활용하여 영상 및 음향을 입체적으로 제공하여 플레이어로 하여금 상호작용에 의한 즐거움을 느끼게 하는 컴퓨터 종합예술이다.

컴퓨터 게임 산업이란 컴퓨터 게임과 관련된 소프트웨어와 하드웨어를 연구 개발하고 제작 유통하는 업종을 말한다.

컴퓨터 게임 산업은 멀티미디어의 모든 기능을 포괄적으로 수용하기에 충분한 핵심 산업으로 부상하고 있으며, 타 산업에 비해서 적은 시설 투자로 고부가가치를 창출할 수 있는 두뇌집약형 산업이다.

컴퓨터 게임 산업의 현황

컴퓨터 게임 산업의 규모

옆 도표를 미루어 짐작할 수 있듯이 컴퓨터 게임 산업의 규모, 즉 수익적인 면이나 개발 및 제작업체 수에 있어서도 현격한 차를 보이고 있다.

기준년도: '94년 예측

구분	국내	국외
PC 게임 (S/W)	300억원	50억불
비디오 게임 (S/W, H/W)	800억원	450억불
합계	1,100억원	500억불

컴퓨터 게임 산업의 발전 방안

인력 양성 방안

국가적 차원의 전문 교육 기관을 설립하여 기획, 시나리오, 애니메이션, 음악, 프로그래밍 등에 대한 분야별 교육이 이루어져야 하며 기존 교육 기관의 전문화도 시급한 문제로 지적되었다.

또한, 컴퓨터 게임을 10대들의 막연한 환상이 아닌, 직업으로서의 개념 부여를 통한 홍보 및 인식의 전환이 필요하다는 의견이 제시 되었다.

시설 투자 방안

낙후된 시설과 장비의 현대화를 위한 적극적 지원과 육성 방안이 마련되어야 하며, 업체의 개발 성과에 대한 정확한 평가 및 국가적 차원의 자금 지원책이 요구된다.

법률 제도적 문제 해결 방안

개발업체에 대한 제조업 부문 인정과 금융 세제 지원폭을 증대하는 방안, 현재의 사전 심의 제도를 사후 심의 제도로 전환하는 문제를 비롯한 컴퓨터 소프트웨어에 대한 제도 정립 논의가 이루어졌다.

한편, 각 정부 부처의 유사 기능 조정에 대한 문제도 제기되었다.

과학기술처	컴퓨터 프로그램
상공부	전자 기계 공업
보건사회부	유기장
문화체육부	수입 및 윤리 심의
체신부	전기, 통신, 인공위성
경제기획원, 재무부	예산, 세제

결론

아직 초기 단계에 불과하지만, 무한한 가능성과 가치가 잠재되어 있는 국내 컴퓨터 게임 산업을 육성하기 위해서는 첫째, 사용자들의 불법 복제에 대한 의식 개혁과 정품 사용의 생활화가 절대적으로 필요하다.

둘째, 게임 산업의 발전을 안정적으로 뒷받침할 수 있는 정부의 법적, 제도적 장치 마련이 시급하다.

셋째, 관련 업체의 과감한 투자와 외국의 노하우를 적극 수용하여 우리 정서에 맞는 고부가가치 산업으로 키워나가야 할 것이다.

"정말 홍콩까지 보내줄 줄은 몰랐어요!!"

다크스토커즈 게임 경진대회 겸 아시아 선수권 참가 선발대회가 현대전자 주최와 게임챔프의 협찬으로 10월 2일 문화체육관에서 열렸다. 약 700명 가까이 참가하여 열띤 경합을 벌였던 이 대회의 수상자 중 1, 2등은 오는 12월(?) 홍콩에서 열리는 세계대회에 한국 대표로 참가하게 된다. 대회 결과 1등은 동광상고 2학년 김도우 군, 2등은 수도공고 3학년의 박성필 군, 그리고 3등은 유한공고 1학년 황덕보 군에게 돌아갔다. 그 영광의 얼굴들을 챔프에서 만나 보았다.

챔프—어서오세요. 오시느라고 수고가 많으셨어요.

김도우(이하 김) 아닙니다.

황덕보(이하 황) 좀 헤맸어요.

박성필—(이하 박) 전 금방 찾아 왔는데…

챔프—우선 입상을 축하드립니다. 축하는 많이 받으셨겠죠! 집에서 기뻐하시지요?

김—네. 저희 어머니는 평소에도 게임 즐기는 것을 이해해 주셨어요. 이번 대회 결과에 대해서도 잘했다며 칭찬해 주셨어요.

박—전 대회 나가는 사실을 미처 말씀드리지 않았거든요. 집에 말씀드리고서 처음에는 몰래 나갔다고 야단을 좀 맞았어요. 그래도 지금은 좋아하세요.

황—저는 선물(80mm 줌 카메라)을 드리면서 말씀드렸어요. 대회 전에 따로 말씀드리지 않았었거든요.

챔프—김도우 군과 황덕보 군은 같은 동네에 사시는데 원래 아는 사이신가요?

황—오락실에서 가끔 봤었는데 게임 대회에 나가서 알게 됐어요.

챔프—같은 오락실에서 두명의 입상자가 나왔군요. 주인 아저씨께서 좋아하셨겠는데요.

김—대회장에도 같이 가주셨는걸요. 기뻐하셨죠.

챔프—어떤 캐릭터로 참가하셨는지요? 또 출전 캐릭터의 장점은 뭐라고 생각하세요?

김—전 드미트리를 썼어요. 드미트리는 리치가 길어서 공격이 유리해요.

황—저는 모리건으로 했어요. 모리건은 공중전에도 강해요.

챔프—게임을 누구보다도 즐기고 좋아하실 거라고 생각되는데요, 게임을 하면서 장단점이 있다면 어떤 것일까요? 그리고 게임 외에 취미가 있으신지요?

김—순발력이나 판단력이 키워진다고 하는데, 그런 장점이 있는 것같아요. 대신 너무 많이 하면 눈이 나빠져요. 저는 운동을 좋아해서 볼링을 가끔 쳐요.

박—전 장점이 뭔지 잘 모르겠어요. 게임을 하면서 스트레스를 푼다는 사람도 있지만 저의 경우는 하면서도 스트레스를 막 받아요. 계속 이겨도 한번 지면 열받고, 게임을 하다가 돈이 떨어져서 못하게 되면 또 얼마나 열받는데요.(웃음) 저의 다른 취미는 만화예요. 애니메이션에 정말 관심이 많아요.

황—눈이 나빠지는 건 정말 조심해야 돼요.

챔프—다들 고등학생이신데, 장래 희망이 있다면 어떤 것인지요?

김—CAD를 잘해서 컴퓨터 그래픽 디자이너가 되고 싶어요. 저는 오락을 할때도 게임의 배경과 색깔을 유심히 보는 편이예요.

박—전 애니메이션 계통으로 나가고 싶어요. 관련공부도 지금 하고 있고요.

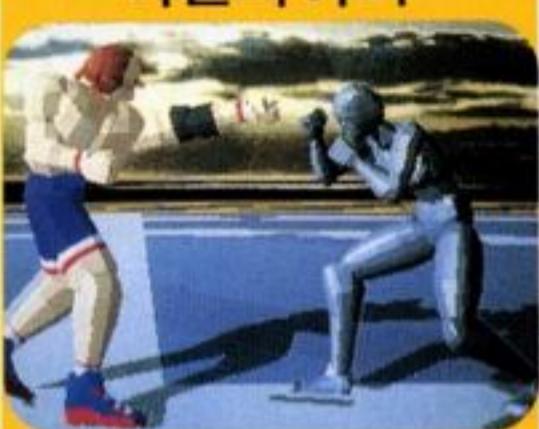
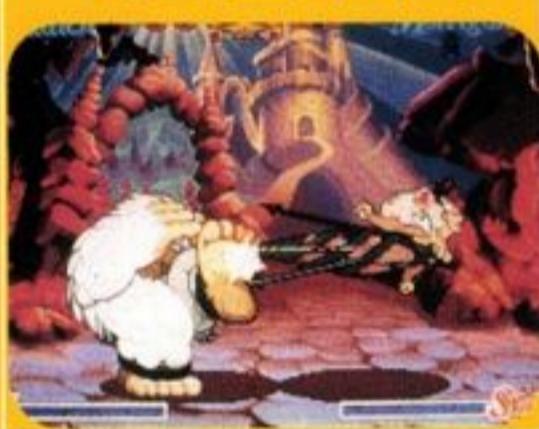
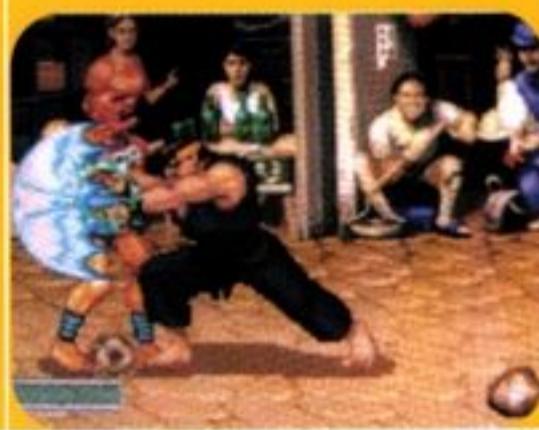
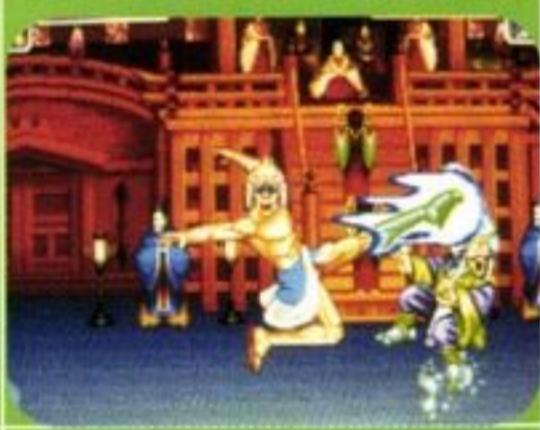
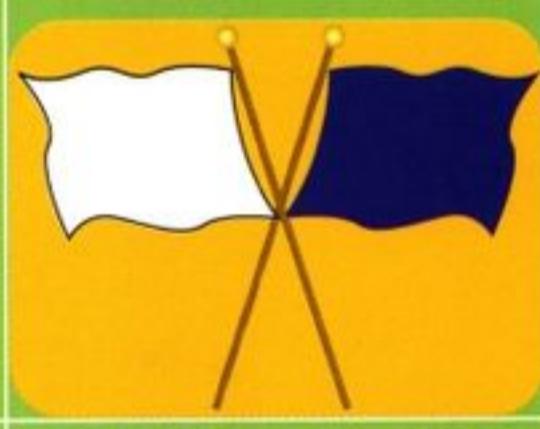
황—전 건축제도기능사가 되고 싶어요. 설계하고 건축한다는 것이 참 멋진 것같아요.

챔프—황덕보 군은 도시설계 시뮬레이션 같은 게임에 강하겠군요. 모두들 멋진 희망을 가지고 계시네요. 꼭 이루어질 것이라고 믿습니다. 마지막으로 김도우 군과 박성필 군에게 묻겠는데요. 세계대회 준비는 잘 하고 계신지요?

김—침착하게 잘 해야겠다고 생각하고 있어요. 대전 상대가 없어서 연습은 많이 하진 못해요. 그래도 국가대표니까 최선을 다해야지요.

박—가끔 오락실에서 연습을 해요. 저의 경우도 대전 상대를 찾아 하기가 쉽지 않아요. 저보다 잘하는 사람들도 물론 많지만 요새는 다크스토커즈 유저가 많지 않거든요. 열심히 해야지요.

챔프—네. 든든하군요. 세계대회에서도 좋은 성적 거두시길 바랍니다. 감사합니다.

일동—감사합니다.

아케이드 히트게임차트

한·마·디

이달들어 드디어 2위로 진출한 킹 오브 화이터즈'94 외에는 별다른 순위의 변동을 느낄 수 없다.
앞으로 등장할 '진 싸울아비 투혼'과 '버철화이터 2'와 'X-MEN'이 큰 파란을 몰고올 것이라고 예상된다.
버철화이터 외에 새롭게 국내에 등장한 버철시리즈 '윙 워'와 '데저트 탱크'가 어떠한 반응을 보일지가 매우 궁금하다.

CAPCOM
인간과 뮤턴트의 미래를 걸고
지금 사상최대의 격투가 시작된다
파워폭발
300 메가
MARVEL™ COMICS
X-MEN
TM
CHILDREN OF THE ATOM
수입처:고봉산업706-8602
★ 아케이드 用
● 『분신』, 『비행』, 『투명화』 X파워로 공격하자
● 초보자도 안심하고 사용할 수 있는 오토가드로 상급자를 노려라